

Лаунъ-Тенисъ. (Стр. 89).

СБОРНИКЪ ИГРЪ

съ предисловіемъ д-ра Е. А. Покровскаго.

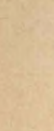


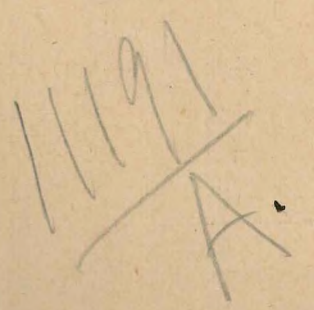
СО МНОГИМИ ГРАВЮРАМИ.

БЕЗПЛАТНОЕ ПРИЛОЖЕНІЕ КЪ ЖУРНАЛУ

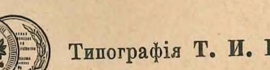
„ДѢТСКІЙ ОТДЫХЪ“.







МОСКВА.



Типографія Т. И. Гагенъ, Большая Лубянка, домъ № 3.



1894.

Дозволено цензурою. Москва, 14 марта 1894 года.



ПРЕДИСЛОВІЕ.

Сознаніе важности и значенія дѣтскихъ игръ въ дѣлѣ воспитанія растетъ всюду, можно сказать, изо дня въ день. Причины тѣ, что въ настоящее время болѣе, чѣмъ когда либо люди убѣдились, что только здоровое, гармонически развитое поколѣніе можетъ служить лучшей гарантіей для славной будущности любаго государства и благоденствія любой семьи. Что касается средствъ, съ помощію которыхъ съ наибольшею выгодою могутъ достигаться результаты такого желательнаго воспитанія, то въ ряду ихъ въ настоящее время все тверже и рѣшительнѣе ставятъ между прочимъ и дѣтскія игры. Главнѣйшія соображенія для этого слѣдующія: а) игры сами по себѣ составляютъ наиестественнѣйшій видъ тѣлесныхъ и душевныхъ упражненій съ первыхъ дней развитія молодого организма, а потому-то обыкновенно съ игоръ начинаетъ, ими подготовляется и совершенствуется все молодое къ дальнѣйшей спеціальной своей жизни во всемъ животномъ царствѣ; в) игры вполнѣ отвѣчаютъ гигіенѣ молодого организма, такъ какъ съ помощію ихъ легко достигается возможно правильное, равномѣрное и по-

сильное распредѣленіе дѣятельности по всѣмъ частямъ организма, вслѣдствіе чего, въ свою очередь, наивѣрнѣе достигается развитіе желательной гармоніи между различными частями тѣла и духа.

Съ педагогической точки зрѣнія игры имѣютъ то огромное значеніе, что а) иногда онѣ уже съ ранняго возраста позволяютъ со всею ясностію различать индивидуальныя способности дѣтей и такимъ образомъ заставляютъ невольно обращать побольше вниманія на дальнѣйшее развитіе ихъ со стороны воспитателей; в) онѣ сближаютъ легче и больше, чѣмъ какія либо другія пути и средства, воспитанниковъ съ воспитателями, дѣтей между собою, возбуждаютъ во всѣхъ этихъ взаимныхъ отношеніяхъ больше искренности, сердечности, общительности, что все вмѣстѣ затѣмъ выражается громадною выгодою въ дѣлѣ воспитанія; с) наконецъ, кто не знаетъ, что нѣкоторыя изъ игръ замѣтнымъ образомъ содѣйствуютъ развитію органовъ чувствъ, другія—развитію наибольшей находчивости, ловкости, стойкости, до нѣкоторой степени даже—мужества, и все это вмѣстѣ въ высокой степени важно, какъ полезнѣйшая подготовительная ступень къ дальнѣйшей практической жизни.

Что касается выбора игръ для дѣтей, то приэтомъ, конечно, прежде всего слѣдуетъ позаботиться о томъ, чтобы къ услугамъ каждаго ребенка предоставлено было возможно больше его родныхъ, національныхъ игръ, такъ какъ только на почвѣ этого проявленія жизни обнаруживается особенность характера народа, который потомъ легче и удобнѣе воспринимается и дѣтьми того же народа. Однако слѣдуетъ здѣсь же прибавить, что воспитаніе дѣтей не есть дѣло только одного какого либо народа, а результатъ дѣятельности всего человѣчества. Поэтому разумный воспитатель

обязанъ слѣдить за всѣми теченіями и варіаціями, существующими въ этомъ отношеніи у другихъ народовъ и могущими въ тѣхъ же цѣляхъ дать плодотворные результаты. Въ этихъ же послѣднихъ соображеніяхъ въ настоящее время Редакціей журнала „ДѢТСКІЙ ОТДЫХЪ“ представляется благосклонному вниманію русской публики немалое количество разнообразныхъ, полезныхъ и занимательныхъ игръ французскихъ, заимствованныхъ изъ недавно вышедшаго въ Парижѣ роскошнаго сборника подъ заглавіемъ: „200 jeux d'enfants en plein air et à la maison. Par L. Harquevaux et L. Pelletier“.

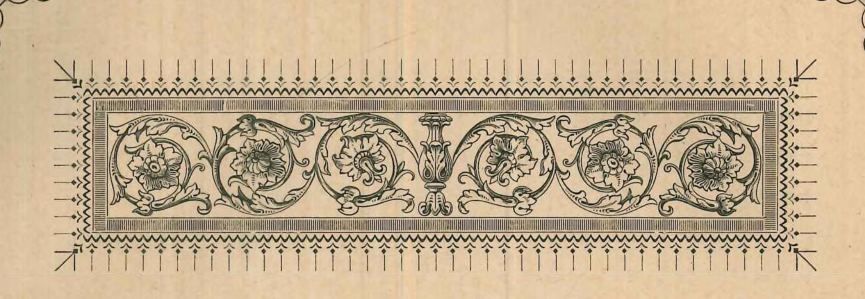
Въ добрый путь—хорошее дѣло!

Е. Покровскій.





ОГЛАВЛЕНIЕ.



Стрѣльба изъ лука.

Цѣль для стрѣльбы изъ лука должна помѣщаться на какой нибудь довольно высокой стѣнѣ или заборѣ, для того, чтобы стрѣлы не перелетали за нее.

Всякій можетъ сдѣлать самъ себѣ лукъ. Для этого берутъ деревянную палку не особенно толстую и достаточно упругую (чтобы могла сгибаться) и застругиваютъ ее съ обоихъ концовъ. Затѣмъ протягиваютъ отъ одного конца къ другому веревочку или же струну такъ, чтобы палка при этомъ слегка согнулась въ дугу, и лукъ готовъ.

Стрѣла дѣлается изъ легкой сухой тонкой палочки, на одномъ ея концѣ втыкаютъ заостренную косточку сантиметра въ 3 длинной, а на другомъ концѣ помѣщаютъ три пера, которые могли бы поддерживать стрѣлку при полетѣ.

На стѣну или заборъ вѣшаютъ толстый соломенный щитъ, чтобы въ него могли втыкаться пущенныя стрѣлы. По серединѣ щита помѣщаютъ цѣль, нарисованную на картонѣ или кускѣ коленкора.

Всѣ стрѣляютъ въ цѣль съ заранѣе опредѣленнаго мѣста по одному или по нѣскольку разъ подрядъ, согласно условію. Когда всѣ уже пустили свои стрѣлы, тогда идутъ смотрѣть, кто куда попалъ и ставить баллы.

Косточку можно, которой оканчивается стрѣла, закруглить, во избѣжаніе несчастныхъ случаевъ. Но такъ какъ такая стрѣла не можетъ воткнуться въ соломенный щитъ, то вмѣсто вышеописанной цѣли ставятъ легкую кеглю и стараются ее сбить.



Колесо.

(Число игроковъ: 8).

Въ этой игрѣ участвуютъ восемь человѣкъ, изъ которыхъ четверо должны быть побольше, а четверо маленькихъ. Маленькіе садятся крестомъ на землю, такъ, чтобы ноги прикасались одни



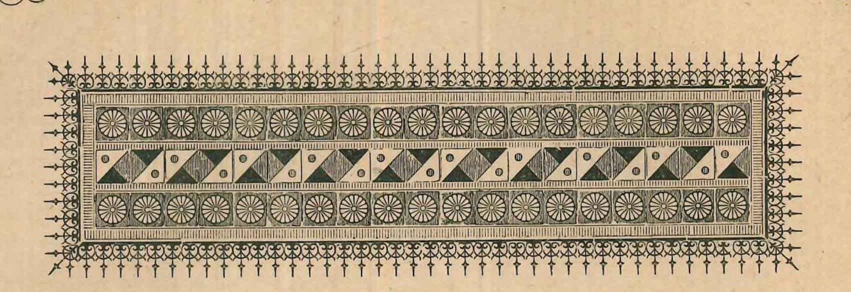
къ другимъ. Четверо большихъ становятся позади ихъ такъ, что одинъ большой стоитъ между двухъ маленькихъ и держитъ ихъ за руки.

По данному знаку маленькіе выпрямляются такъ, чтобы можно было приподнять ихъ отъ земли, причемъ одни ихъ ноги должны касаться земли, а большіе начинаютъ быстро кружиться. Ноги маленькихъ служатъ осью этому импровизированному колесу.

Игра состоитъ въ томъ, что маленькіе стараются какъ можно дольше сохранять форму креста и утомить большихъ, а большіе стараются растащить маленькихъ въ разныя стороны.

Когда большіе останавливаются, они не должны выпускать рукъ маленькихъ, потому что маленькіе, падая, легко могутъ ушибиться.





Гастрономъ.

(Число игроковъ отъ 8 до 20).

По жребію рѣшаютъ, кому первому быть гастрономомъ. Онъ садится по срединѣ круга и передъ нимъ ставятъ скамейку или стулъ, долженствующіе изображать столъ. Подъ шею ему подвязываютъ салфетку. Затѣмъ тотъ, кто руководитъ игрой, говоритъ:

— Мальчикъ! подайте карту обѣда барину!

Тогда гастроному подаютъ карандашъ и листокъ бумаги, на которой онъ пишетъ во первыхъ названіе одного кушанія, во вторыхъ, названіе какого нибудь вина, и въ третьихъ, названіе какого нибудь пирожнаго или плода.

Послѣ этого онъ складываетъ бумажку и кладетъ передъ собой. Затѣмъ говоритъ: Мальчикъ! подавайте!

— Не угодно-ли вамъ скушать цыпленка? — Отлично! отвѣчаетъ гастрономъ и, обращаясь къ слѣдую-

щему игроку, говоритъ:—Я съѣлъ—подавайте дальше. Тотъ тоже называетъ какое-нибудь кушанье; гастрономъ обращается по очереди ко всѣмъ другимъ игрокамъ до тѣхъ поръ, пока не назовутъ ему того кушанья, которое онъ записалъ на бумагѣ.

Не надо называть кушанья, которое уже разъ было названо, иначе назвавшій платитъ фантъ.

Если же никто не угадалъ задуманнаго кушанья, то тогда самъ гастрономъ платитъ фантъ и начинаетъ спрашивать записанное имъ вино. — Я хочу пить, говоритъ онъ — наливайте! Ему называютъ различныя вина, какъ прежде называли кушанья. Если никто не угадаетъ и вина, то гастрономъ опять даетъ фантъ и говоритъ—ну, теперь подавайте мнѣ дессертъ!

Ему называютъ различныя пирожныя, и если опять не назовутъ того, которое онъ записалъ, то онъ даетъ третій фантъ и игра начинается снова, причемъ гастрономъ выбирается новый.

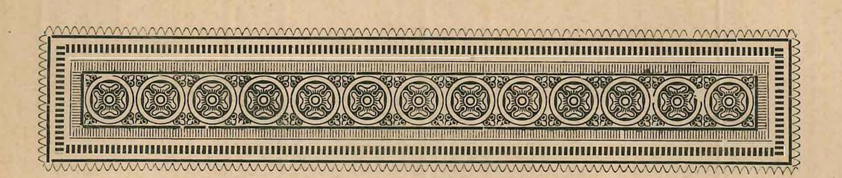
Но если кто нибудь изъ игроковъ отгадаетъ записанное гастрономомъ названіе, то тогда гастрономъ говоритъ: Я сытъ! садитесь на мое мѣсто и дайте мнѣ за это выкупъ—(т. е. заплатите фантъ). Замѣститель прочитываетъ записанное первымъ гастрономомъ и продолжаетъ вести игру до тѣхъ поръ пока его кто нибудь снова не освобождаетъ.



Музыканты.

(Число игроковъ отъ 8 до 11).

Всѣ игроки становятся въ кружокъ, „капельмейстеръ“ (по жребію) назначаетъ каждому изображать какой нибудь инструментъ жестами и даже слегка голосомъ. Когда всѣ музыканты принялись играть, капельмейстеръ быстро принимается играть на инструментѣ кого либо изъ участвующихъ въ оркестрѣ. Тотъ долженъ немедленно остановиться. Если онъ не успѣлъ, то платитъ фантъ или самъ становится дирижеромъ.



Городки.

(Число игроковъ отъ 5 до 15).

На землѣ чертятъ большой четырехугольникъ; затѣмъ въ серединѣ его, по четыремъ угламъ и посерединѣ каждой стороны вырываютъ ямки, изображающія различныя города.

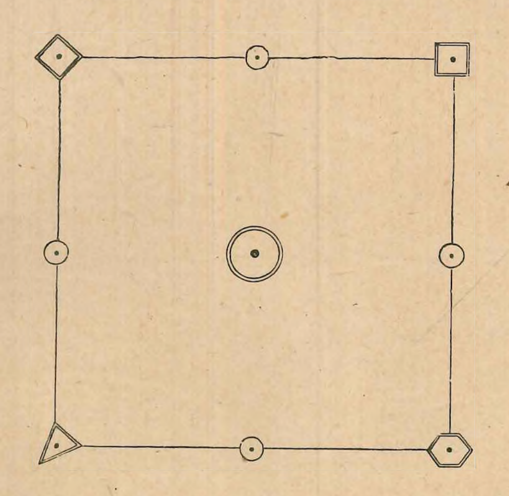
Средняя ямка, окруженная тремя кружками въ видѣ укрѣпленій — Москва, четыре угловыя ямки — Кіевъ, Тула, Калуга, Рязань; они окружены только двумя кружками, вмѣсто крѣпостной стѣны.

Остальныя ямки, носящія названіе какихъ нибудь незначительныхъ городовъ, окружены только однимъ кружкомъ — укрѣпленіемъ.

Бросаютъ прежде всего жребій, чтобы знать, кому послѣ кого начинать.

Для того чтобы выиграть партію нужно завладѣть всѣми городами.

Городъ взятъ, когда какому нибудь игроку удастся попасть въ ямку, его изображающую, своимъ шарикомъ. Какъ только игрокъ завладѣлъ городомъ, онъ долженъ заботиться объ его защитѣ. Онъ имѣетъ право три раза подъ рядъ бить своимъ шаромъ изъ осажденнаго города въ нападающій на него шаръ; четвертый разъ онъ катитъ шаръ по направленію къ другимъ городамъ.



Если у игрока нѣсколько осажденныхъ городовъ, то онъ изъ каждаго осажденнаго города можетъ сдѣлать вышеописанные четыре удара.

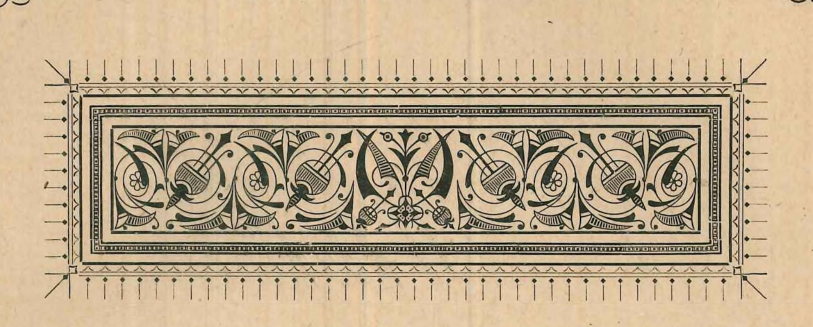
Тотъ, чей шаръ былъ отраженъ ударомъ противника, долженъ бросать съ того мѣста, куда откатился его шаръ, или изъ одного изъ своихъ городовъ, если у него есть такіе, или же съ того мѣста, гдѣ всѣ начинали игру.

Тотъ, у кого отбили городъ, можетъ играть изъ другого своего города или же съ мѣста, откуда начали игру.

Тотъ, кто взялъ городъ или отбилъ его у кого нибудь, имѣетъ подрядъ два удара.

Если много желающихъ играть, то соединяются подвое и играютъ по очереди.





Великій Моголъ.

(Число игроковъ отъ 10 до 20).

По жребію одинъ изъ игроковъ становится на стулъ, скамейку или табуретъ и т. п. и принимаетъ величественную позу. Это—Великій Моголъ.

Остальные игроки проходятъ передъ нимъ одинъ за другимъ, кланяются ему, становятся на колѣни, смотрятъ ему прямо въ лицо и говорятъ три раза подъ рядъ: „Великій Моголъ! Поклоняюсь тебѣ безъ слезъ и смѣха“.

Эту фразу надо произносить торжественно и серьезно. Въ это время Великій Моголъ дѣлаетъ всевозможныя гримасы, корчитъ рожи для того, чтобы заставить разсмѣяться говорящаго. Если ему удастся, то засмѣявшійся занимаетъ его мѣсто.



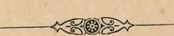
Стукушка.

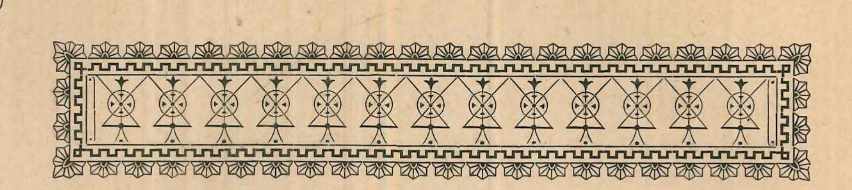
(Число игроковъ отъ 2 до 10).

Въ стукушку играютъ около какой нибудь гладкой стѣны. Первый игрокъ бросаетъ свой шаръ объ стѣну, приблизительно на 20 сант. отъ земли. Шарикъ отскакиваетъ отъ стѣны и катится обратно къ игроку, затѣмъ останавливается.

Второй игрокъ поступаетъ также, причемъ старается бросить свой шарикъ такъ, чтобы онъ, отскочивши отъ стѣны, попалъ въ шарикъ противника, уже лежащій на землѣ.

Остальные игроки поступаютъ точно также. Тотъ, кто попадетъ въ шарикъ, забираетъ себѣ всѣ лежащіе на землѣ шарики. Каждый разъ играютъ новымъ шарикомъ. Игра долго не продолжается, потому что когда на землѣ лежатъ десятка два шаровъ, то легко попасть въ котораго нибудь изъ нихъ.

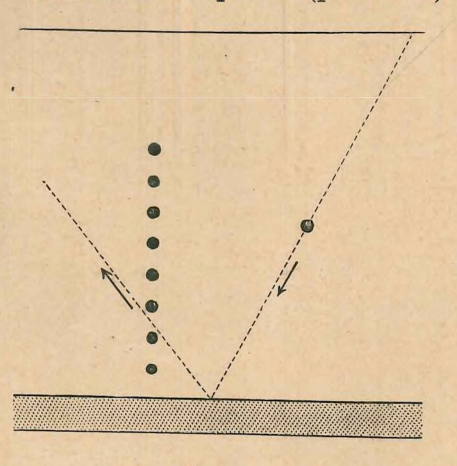




Стукушка по линіи.

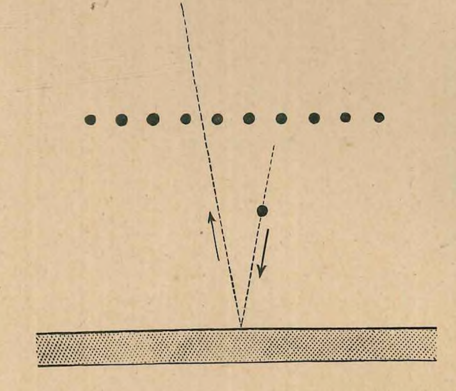
(Число игроковъ отъ 2 до 10).

На разстояніи 2-3 метровъ отъ стѣны параллельно ей проводятъ линію, по которой разставляютъ прозакладованные шарики. (рис. 1-й).



Каждый игрокъ поочереди бросаетъ свой шарикъ объ стѣну такимъ образомъ, чтобы онъ отскочилъ и попалъ въ одинъ изъ поставленныхъ по линіи шари-

ковъ. Если ему это удастся, то онъ забираетъ себѣ шарикъ, въ который попалъ и можетъ бросать объ стѣну шарикъ еще разъ. Всякій разъ шарикъ, которымъ играли поднимается съ земли.

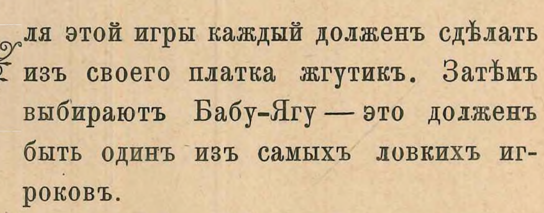


Иногда линія, по которой ставятъ прозакладованные шарики проводится не параллельно стѣнѣ, а перпендикулярно. При такомъ расположеніи шаровъ игра становится труднѣе, такъ какъ приходится бросать шарикъ объ стѣну въ косомъ направленіи. (рис. 2-й).



Баба-Яга.

(Число игроковъ отъ 20 до 50).



Для этой игры каждый долженъ сдѣлать изъ своего платка жгутикъ. Затѣмъ выбираютъ Бабу-Ягу — это долженъ быть одинъ изъ самыхъ ловкихъ игроковъ.

Баба-Яга чертитъ на землѣ границы своего лагеря на одномъ концѣ двора или поля, а остальные игроки съ жгутами въ рукахъ находятся внѣ лагеря, доступъ въ который имъ воспрещенъ.

Баба-Яга выходитъ изъ своего лагеря и кричитъ: Баба-Яга вышла погулять! И бросается въ погоню за игроками съ жгутомъ въ рукахъ.

Кого ей удастся ударить своимъ жгутомъ, тотъ становится ея сыномъ и они оба должны, какъ можно скорѣе укрыться въ лагерѣ, такъ какъ остальные игроки ихъ преслѣдуютъ ударами жгутовъ по спинѣ и по ногамъ.

При второмъ выходѣ Яга держитъ своего сына за его жгутикъ и оба они вмѣстѣ отправляются за другими игроками. Баба-Яга одна имѣетъ право ударять своимъ жгутомъ преслѣдуемаго. Сынъ можетъ задержать попавшагося ему на пути игрока, но тотъ дѣлается плѣнникомъ только тогда, когда Баба-Яга дотронулась до него своимъ жгутомъ. Новые плѣнники тоже становятся дѣтьми Бабы-Яги и держатся другъ-за-друга или за жгутики такъ, что образуютъ изъ себя цѣпь.

Какъ только пойманъ новый игрокъ—цѣпь порывается и Баба-Яга, и, дѣти со всѣхъ ногъ бѣгутъ въ лагерь, преслѣдуемые жгутиками другихъ игроковъ.

Точно также они должны спасаться, если какой-нибудь игрокъ разорветъ цѣпь, или если выходя изъ лагеря, Баба-Яга забудетъ крикнуть: Баба-Яга гулять идетъ.

Тотъ, кто ударитъ тогда, когда не слѣдуетъ, дѣлается плѣнникомъ Бабы-Яги.

Игра кончается тогда, когда всѣ играющіе становятся дѣтьми Бабы-Яги, или же когда она поймаетъ себѣ четыре, пять плѣнниковъ, смотря по условію.

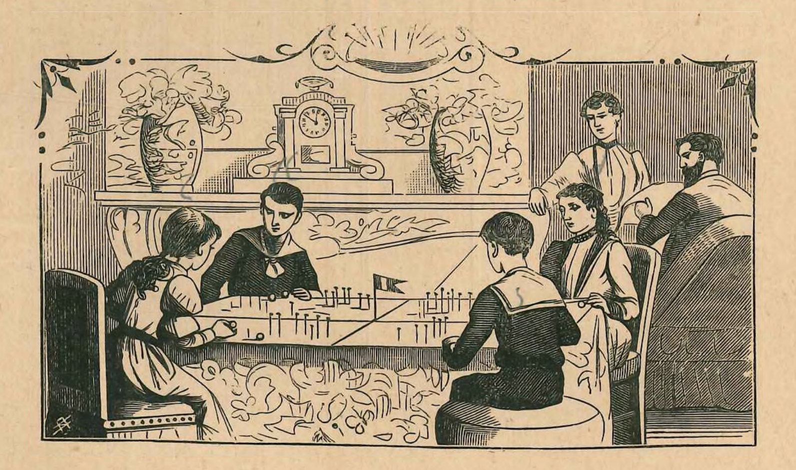




Болгаринъ.

(Число игроковъ: 4).

Въ эту игру играютъ на столѣ, покрытомъ скатертью и раздѣленномъ перекрещивающимися двумя чертами на четыре равныя части.



У каждаго игрока должно быть по равному количеству булавокъ—отъ двадцати до тридцати съ разноцвѣтными головками, —черными, красными, бѣлыми и зелеными. Каждый игрокъ разставляетъ свои булавки

по собственному усмотрѣнію на доставшемся ему участкѣ стола. Одну булавку побольше другихъ втыкаютъ въ середину участковъ, въ томъ мѣстѣ, гдѣ линіи перекрещиваются. Ее то и называютъ „Болгариномъ“.

Если нѣтъ булавокъ съ разноцвѣтными головками, то вырѣзываютъ крошечные разноцвѣтные флаги изъ бумаги и прикрѣпляютъ къ булавкамъ, втыкая эти послѣднія въ флаги.

У каждаго игрока по два шарика, которые они бросаютъ по очереди. Игра состоитъ въ томъ, чтобы шарикомъ сбить булавки противника, не уронивши при этомъ Болгарина. При каждой поваленной булавкѣ владѣлецъ ея долженъ класть въ общую копилку марку или двѣ, согласно условію. Игра кончается, когда „Болгарина“ уронятъ. Въ этомъ случаѣ тотъ, кто уронитъ его, ставитъ двойное число марокъ противъ того, какое находится въ данную минуту въ копилкѣ. Тотъ, у кого сбиты всѣ булавки, въ игрѣ больше не участвуетъ.

Въ эту игру могутъ играть и восемь человѣкъ; тогда двое игроковъ помѣщаются въ каждомъ лагерѣ. Булавки могутъ быть замѣнены маленькими кеглями.





Осада города.

(Число игроковъ отъ 16 до 40).

Игроки дѣлятся на два лагеря: на осаждающихъ и на осажденныхъ.

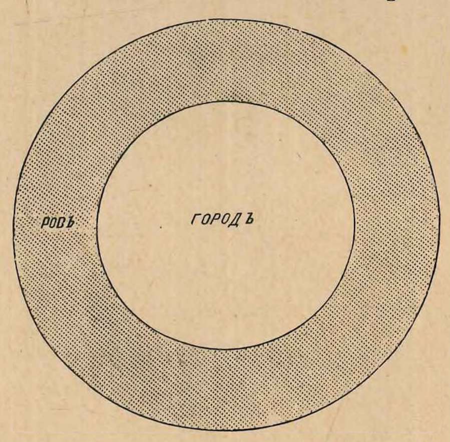
На землѣ чертятъ большой кругъ, три сажени въ діаметрѣ. Это — городъ, въ который собираются всѣ осажденные.

Кругомъ этого перваго круга, чертятъ второй, на разстояніи одной сажени отъ окружности перваго: это граница, черезъ которую не должны переступать осаждающіе: пространство между двумя окружностями круговъ должно изображать ровъ.

Одинъ изъ осаждающихъ бросаетъ мячикъ въ осажденныхъ, которые должны увертываться отъ удара, но приэтомъ отнюдь не переступать черезъ черту, окружающую городъ. Если осаждающій попадетъ въ осажденнаго, то осажденный не принимаетъ уже больше участія въ игрѣ, развѣ только въ томъ случаѣ, если онъ успѣетъ схватить мячикъ и попасть имъ въ кого

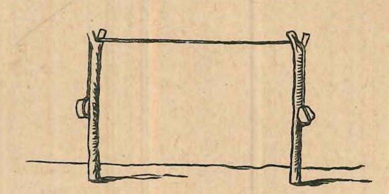
нибудь изъ осаждающихъ; тогда уже осаждающій лишается права игры.

Если осаждающій тоже не попадетъ въ осажденнаго, то онъ исключается изъ игроковъ, но въ этомъ случаѣ осажденные не имѣютъ права поднимать мячъ, такъ какъ онъ теперь „отравленъ“. Если кто нибудь изъ осажденныхъ подниметъ такой мячъ, то самъ „умираетъ“, т. е. исключается изъ игры. Осаждающіе



могутъ передавать другъ-другу мячикъ. Если мячъ упадетъ въ ровъ, то тотъ, кто уронитъ его туда, также удаляется изъ числа игроковъ. Если кто нибудь изъ осажденныхъ схватитъ брошенный мячикъ налету, то этотъ ударъ не считается и мячикъ опять перебрасывается къ осаждающимъ. Игра кончается, когда всѣ игроки одного лагеря будутъ „убиты“, т. е. удалены изъ сраженія.

Слѣдующую партію играютъ, перемѣнившись мѣстами.



Скачка съ препятствіями.

(Число игроковъ отъ 10 до 20).



На землѣ чертятъ бѣговое поле, которое можетъ имѣть форму простого четырехугольника или же четырехугольника съ закругленными углами, какъ это изображено на прилагаемомъ рисункѣ.

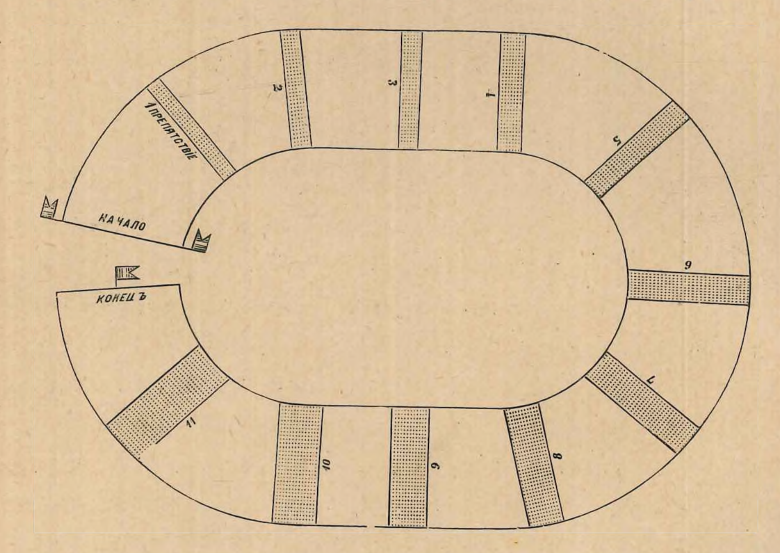
Ширина пути должна быть соразмѣрно велика, такая чтобы всѣ участвующіе могли бы заразъ перепрыгивать препятствія. Параллельныя поперечныя черты изображаютъ препятствія, которыя нужно преодолѣть. Разстояніе между двумя параллельными чертами, изображающими барьеръ, постепенно увеличивается по мѣрѣ удаленія отъ мѣста отправленія. Можно еще болѣе затруднить послѣднія преграды, протянувши, съ помощью двухъ колышковъ, по первой чертѣ шнурокъ на извѣстномъ разстояніи отъ земли.

Никогда не надо привязывать веревку къ кольямъ, можетъ случиться несчастіе. Веревку просто кладутъ на вершины кольевъ и привязываютъ къ концамъ ея по

легкому шарику, этого достаточно, чтобы веревка держалась неподвижно.

Мѣста отправленія и прибытія обозначаются маленькими флагами.

Бѣгъ начинается по знаку, поданному однимъ изъ играющихъ, выбраннымъ въ судьи. Всѣ бѣгутъ заразъ и



должны перепрыгнуть всѣ препятствія, не задѣвши за нихъ и не упавши.

Конечно, можно условиться заранѣе, что и упавшій имѣетъ право продолжать бѣгъ и стараться нагнать товарищей. Прибѣжавшій первымъ, беретъ призъ.

Прибѣжавшимъ же одновременно дается перебѣжка.



Чижи.

(Число игроковъ: 2).

Бросаютъ жребій, кому изъ двухъ игроковъ быть слугой, кому господиномъ.

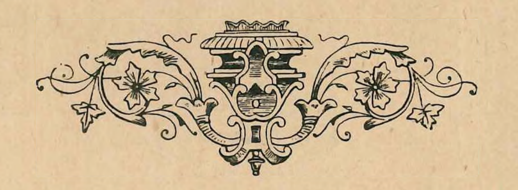
Хозяинъ, вооружась палкой въ аршинъ или полтора длиною, становится по серединѣ круга, начер-



ченнаго на землѣ. Кругъ этотъ долженъ имѣть до сажени въ діаметрѣ.

Слуга становится на мѣсто, на разстояніи 9—15 аршинъ отъ круга. Въ рукѣ онъ держитъ маленькую палочку длиною въ четверть аршина. Палочка эта посрединѣ должна быть утолщена, и утончена къ концамъ. Слуга бросаетъ эту палочку, стараясь попасть ею въ кругъ.

Хозяинъ долженъ своей палкой налету отбить этого „Чижа"; если ему это удастся, онъ можетъ выйти изъ круга и ударить палкой по кончику „Чижа" такъ, чтобы тотъ подпрыгнулъ на воздухъ. Затѣмъ онъ старается опять поддать его налету палкой и отправить какъ можно дальше. Онъ можетъ пробовать сдѣлать это три раза подрядъ. Затѣмъ поспѣшно бѣжитъ въ кругъ, чтобы успѣть защитить его, такъ какъ слуга спѣшитъ поднять „Чижа" и бросить его въ кругъ хозяина. Если ему это удается, то игроки мѣняются ролями.





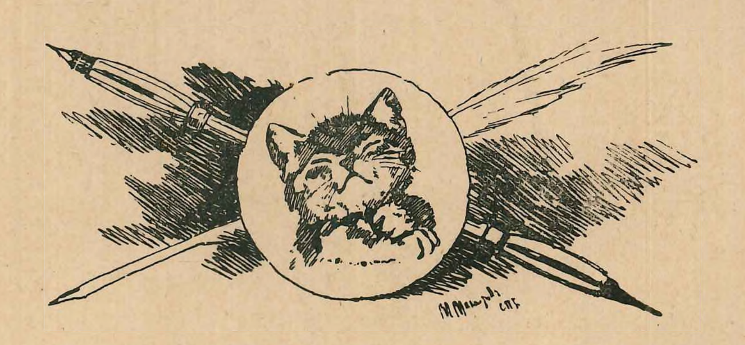
Медвѣдь.

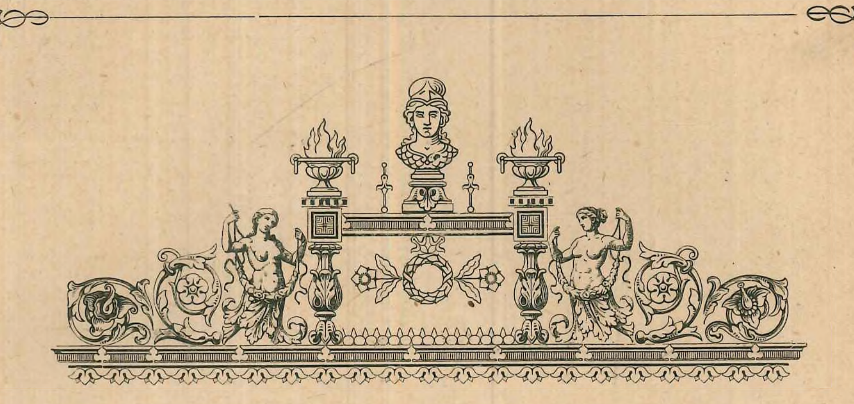
(Число игроковъ отъ 10 до 20).

По жребію рѣшаютъ, кому быть медвѣдемъ. Медвѣдя ставятъ въ центрѣ круга, начерченнаго на землѣ и имѣющаго приблизительно два метра въ діаметрѣ. Медвѣдь выбираетъ себѣ одного изъ игроковъ, который становится его хозяиномъ и долженъ защищать медвѣдя. Хозяинъ беретъ веревку, приблизительно въ одинъ метръ длиною, и привязываетъ однимъ концемъ къ рукѣ медвѣдя; другой конецъ онъ держитъ въ своей лѣвой рукѣ. Въ правую руку онъ беретъ свой носовой платокъ, свернутый жгутомъ.

Всѣ играющіе стараются ударить медвѣдя своими жгутами, но для этого имъ надо стать одной ногою въ кругъ. Въ это время хозяинъ старается ударить

ихъ своимъ жгутомъ, но приэтомъ онъ не долженъ выпускать изъ своей руки конца веревки. Тотъ, кого ударитъ хозяинъ жгутомъ, становится медвѣдемъ въ слѣдующей партіи и выбираетъ себѣ новаго товарища. Если кто изъ игроковъ ударитъ медвѣдя или хозяина по головѣ, то онъ тотчасъ же становится самъ медвѣдемъ.





Западня.

(Число игроковъ отъ 2 до 12).

Вырываютъ въ землѣ около какой нибудь стѣнки ямку вершка въ два глубиной. — Это западня. На извѣстномъ разстояніи бросаютъ въ нее шарики. Игрокъ беретъ въ руку 2, 4 или 6 шариковъ и спрашиваетъ:

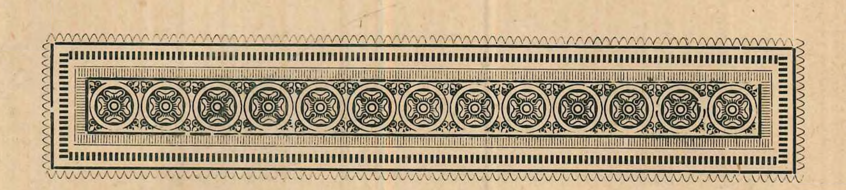
— Кто мнѣ держитъ 2, 4 или 6 шаровъ? Желающій даетъ ему два, четыре или шесть шариковъ и игрокъ, забравши ихъ всѣхъ въ правую руку вмѣстѣ съ своими, бросаетъ всѣ заразъ въ западню.

Если они всѣ попали въ западню, или тамъ осталось четное количество шариковъ, то онъ выигрываетъ ихъ всѣ и оставляетъ прозакладованные шарики противника въ свою пользу. Если же напротивъ онъ не

попадетъ ни однимъ шарикомъ въ западню или тамъ окажется ихъ нечетное число, то онъ, въ свою очередь, теряетъ свои брошенные имъ шарики.

Въ сущности, только двое игроковъ, принимаютъ дѣйствительное участіе въ игрѣ; но партіи такъ быстро оканчиваются, что около западни всегда вертится человѣкъ двѣнадцать игроковъ.





Верхушки.

(Число игроковъ отъ 16 до 40).

Чтобы составить хорошую партію въ верхушки, надо, по крайней мѣрѣ, шестнадцать игроковъ; они дѣлятся на двѣ половины, равныя по числу и силѣ и расходятся по начерченнымъ на землѣ двумъ лагерямъ приблизительно на разстояніи 20 сажень одинъ лагерь отъ другаго. Чтобы завязать игру, одинъ изъ лучшихъ бѣгуновъ одного какого нибудь лагеря бѣжитъ къ лагерю противниковъ. Всѣ игроки этого лагеря выстраиваются на чертѣ и протягиваютъ впередъ правую руку. Подбѣжавши къ нимъ, игрокъ ударяетъ кого нибудь три раза по вытянутой рукѣ; онъ можетъ также ударить еще по разу трехъ различныхъ игроковъ. Тотъ, кто получилъ три удара, бросается догонять ударившаго и старается захватить его въ плѣнъ, но ему скоро приходится возвращаться

на мѣсто, потому что изъ лагеря „застрѣльщика“ выбѣгаетъ нѣсколько игроковъ ему на помощь.

Главное правило состоитъ въ томъ, чтобы при поимкѣ плѣнника, имѣть надъ нимъ „верхушку“, т. е. выйти изъ своего лагеря *послѣ* того, какъ онъ покинулъ свой.

Кто схватываетъ своего противника, тотъ слегка ударяетъ его рукою и кричитъ: Пойманъ!



Плѣнника ставятъ на три шага впереди плѣнившаго его лагеря съ вытянутою впередъ рукою, въ ожиданіи освободителя.

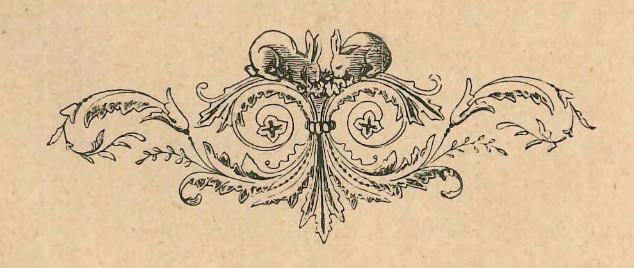
Когда плѣнниковъ нѣсколько, то они становятся другъ за другомъ, держась за руки цѣпью; цѣпь эта вытягивается по направленію къ ихъ лагерю.

Для того чтобы освободить плѣнниковъ, достаточно, чтобы одинъ какой нибудь игрокъ дотронулся до руки ближайшаго къ ихъ лагерю мальчика. Тотъ, кто освобождаетъ, кричитъ—„Выручилъ“!

Какъ только пойманъ плѣнникъ или выученъ кто нибудь изъ плѣна, игра пріостанавливается и ее надо начинать снова застрѣльщику, какъ это дѣлалось въ началѣ игры. Игра кончается тогда, когда въ какомъ либо лагерѣ получается извѣстное заранѣе условленное количество плѣнниковъ.

Когда кто либо изъ игроковъ нарочно крикнетъ: „Пойманъ!“ или „Выручилъ!“ и тѣмъ неправильно остановитъ игру, онъ самъ дѣлается плѣнникомъ противнаго лагеря.

Если одинъ изъ игроковъ забѣжитъ въ лагерь противниковъ, то онъ долженъ оставаться тамъ, пока игра временно не прервется при освобожденіи плѣнника или при поимкѣ новаго.





Волкъ, Пастухъ и Ягнята.

(Число игроковъ отъ 7 до 15).

Для этой игры нуженъ *волкъ, пастухъ и ягнята.*

Кому по жребію достанется быть волкомъ, тотъ прячется куда нибудь или отходитъ въ сторону. Всѣ остальные игроки, изображающіе ягнятъ, становятся сзади пастуха другъ за другомъ и держутся за платье или кладутъ другъ другу на плечи руки. Они прогуливаются и протяжно поютъ:

„Погуляемъ, погуляемъ!
Пока волка въ лѣсу нѣтъ...“

Время отъ времени они перестаютъ и пастухъ спрашиваетъ:

„Въ лѣсу ли волкъ“? На это волкъ послѣдовательно даетъ отвѣты.

„Волкъ одѣвается! Сапоги надѣваетъ! Шапку беретъ!“ и т. под.

Послѣ каждаго отвѣта прогулка и пѣніе возобновляются.

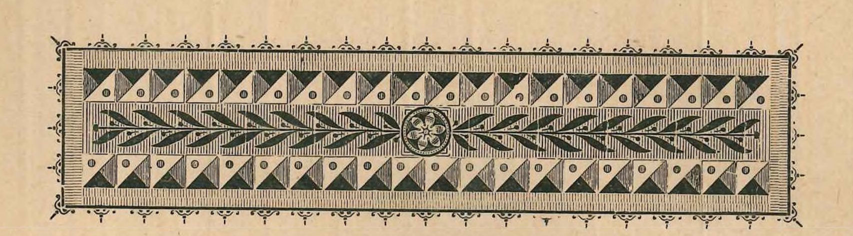
Наконецъ на послѣдній вопросъ волкъ кричитъ: „Да, въ лѣсу“! и бросается ловить ягнятъ. Ягнята прячутся за пастуха, котораго ловить нельзя и мѣшаетъ волку схватить ягненка.

Какъ только какой нибудь ягненокъ пойманъ, онъ становится въ свою очередь волкомъ.

Можно условиться, что волкъ долженъ поймать нѣсколько ягнятъ. Въ такомъ случаѣ первый пойманный ягненокъ становится волкомъ.







Флюгера.

(Число игроковъ отъ 5 до 20).

Чертятъ на землѣ квадратъ, четыре угла котораго изображаютъ Сѣверъ, Югъ, Востокъ и Западъ. Четыре игрока становятся по этимъ угламъ и изображаютъ изъ себя флюгера. Пятый игрокъ — это Эолъ, богъ вѣтровъ. Онъ предупреждаетъ флюгера, что каждый изъ нихъ долженъ повернуть голову въ противоположную сторону отъ того мѣста, которое онъ назоветъ.

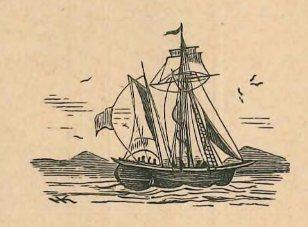
Игра начинается. Эолъ кричитъ: Сѣверъ! Всѣ головы должны обернуться къ Югу. Эолъ скажетъ: Югъ! всѣ головы обращаются къ Сѣверу. Если Эолъ закричитъ: Буря! то каждый флюгеръ долженъ перевернуться три раза на своемъ мѣстѣ.

Если Эолъ крикнетъ: Перемѣнно! то флюгера должны медленно покачиваться въ разныя стороны, пока

Эолъ не опредѣлитъ окончательно направленія вѣтра, сказавши напримѣръ: перемѣнно-восточный! Тогда флюгера медленно поворачиваютъ головы по направленію къ западу.

Если какой нибудь флюгеръ не сейчасъ исполняетъ отданное приказаніе или же ошибется направленіемъ, то съ него берется фантъ. Игра продолжается, пока не наберется достаточное количество фантовъ, которые впослѣдствіи разыгрываются.

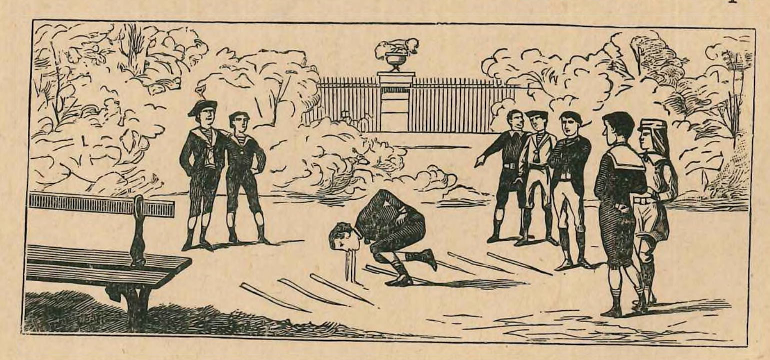
Въ этой игрѣ могутъ участвовать болѣе пяти человѣкъ, только они должны становиться въ строгомъ порядкѣ, по заранѣе опредѣленнымъ мѣстамъ на нарисованномъ на землѣ квадратѣ.



Змѣйка.

(Число игроковъ отъ 6 до 12).

У каждаго игрока долженъ быть жгутикъ. Чтобы рѣшить, въ какомъ порядкѣ должны играть, участвующіе становятся всѣ въ рядъ по чертѣ, проведенной на землѣ. Затѣмъ они нагибаются и бро-



саютъ жгутикъ между своихъ ногъ такъ, чтобы онъ перелетѣлъ черезъ голову.

Тотъ, кто броситъ дальше другихъ свой платокъ, считается первымъ, слѣдующій — вторымъ и т. д.

Затѣмъ игроки развертываютъ свои жгутики и кладутъ ихъ на мѣста, которыя они должны занимать. Жгуты кладутся параллельно другъ къ другу на разстояніи 12—16 вершковъ.

Первый игрокъ отправляется, перепрыгивая послѣдовательно черезъ всѣ платки на одной ногѣ, потомъ возвращается тѣмъ же путемъ обратно. Затѣмъ онъ обходитъ, изгибаясь между платками какъ змѣя, тоже скача на одной ногѣ и возвращается опять на мѣсто отправленія. Потомъ онъ наклоняется, поднимаетъ свой платокъ зубами и перекидываетъ черезъ голову.

Если въ это время онъ опуститъ на землю поджатую ногу, дотронется до другихъ платковъ, или ему не удастся перебросить платка черезъ голову, онъ долженъ положить свой платокъ въ концѣ всего ряда, и опять продѣлать все сначала, когда дойдетъ до него очередь.

Проигрываетъ тотъ, кто приходитъ послѣднимъ. Его подвергаютъ казни, то есть заставляютъ пробѣжать сквозь строй всѣхъ игроковъ, при чемъ тѣ ударяютъ его своими жгутами.





Кегли.

(Число игроковъ отъ 4 до 12).

Для этой игры нужно девять кеглей и деревянный шаръ. Когда покупаютъ кегли, то надо при этомъ сообразоваться съ возрастомъ игроковъ, такъ какъ кегли дѣлаются всѣхъ величинъ и тѣ, которыя годны для взрослаго игрока, слишкомъ тяжелы для подростковъ.

На ровномъ мѣстѣ ставятъ девять кеглей по три въ рядъ, такъ, чтобы онѣ образовали квадратъ. Разстоянiе между ними должно быть величиною съ положенную на землю кеглю.

Каждый игрокъ бросаетъ шаръ съ заранѣе опредѣленнаго мѣста на разстоянiи 4 — 5 сажень отъ разставленныхъ кеглей. Онъ старается сбить заразъ какъ можно больше кеглей. Можно заранѣе условиться, что каждый будетъ бросать шаръ два, три раза подрядъ. Послѣ каждаго удара поднимаютъ кегли и

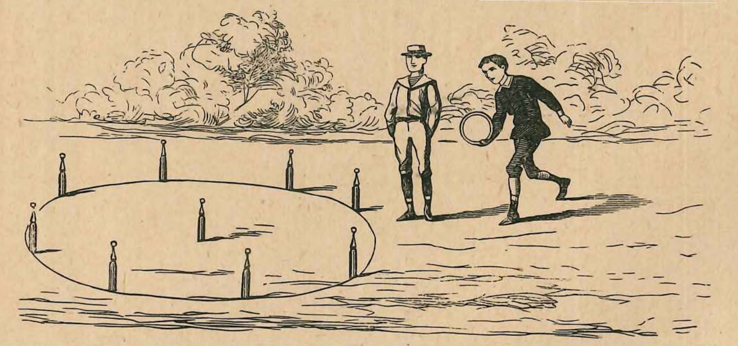
считаютъ очки. При обыкновенной игрѣ въ кегли считаютъ одинъ очокъ за каждую сбитую кеглю. Но если въ игрѣ участвуютъ игроки болѣе искусные, то тогда счетъ ведется слѣдующимъ образомъ: сбитая средняя кегля считается за девять, угловыя кегли по пяти, а остальныя кегли по одному баллу. Играютъ до тѣхъ поръ, пока у какого нибудь игрока не наберется 20, 30 или 50 балловъ. Тотъ, кто первый получилъ назначенное число балловъ, выигрываетъ партiю. Можно условиться, чтобы число получалось именно заранѣе назначенное; если сшибаютъ больше, то отъ назначеннаго числа отнимаютъ столько балловъ, насколько игрокъ превысилъ назначенное число. Когда двое игроковъ случайно получаютъ одно и тоже количество балловъ, то они должны сдѣлать еще по одному удару, которые и должны рѣшить, кто выигралъ партiю.



Сiамскiе кегли.

(Число игроковъ отъ 2 до 10).

Для Сiамскихъ кеглей тоже нужно всѣ девять кеглей, но очень легенькихъ, такъ какъ для того, чтобы сбивать ихъ, берутъ не шаръ, а легкiй деревяный кружекъ съ обточенными кра-



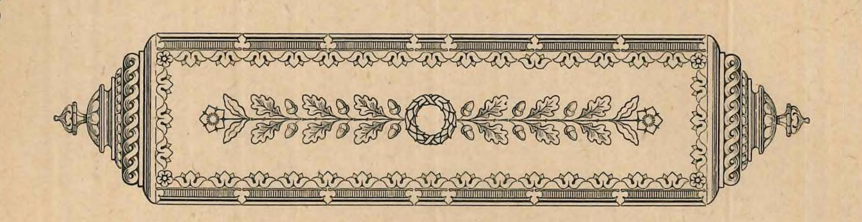
ями. Кегли ставятся или по три въ рядъ въ три ряда, какъ при обыкновенной игрѣ въ кегли, или же въ кругъ. Въ послѣднемъ случаѣ восемь кеглей ставятъ въ кружокъ, а девятую ставятъ посерединѣ.

Каждый игрокъ бросаетъ дискъ съ произвольнаго мѣста, но во всякомъ случаѣ на очень близкомъ разстоянiи отъ кеглей. Дискъ долженъ обойти кругомъ разставленныя кегли, прежде чѣмъ сбить ихъ. Средняя кегля считается за пять, остальныя за одинъ баллъ.

Дѣлаютъ обыкновенно по одному удару; когда двое игроковъ сбили одинаковое число кеглей, то имъ предоставляется сдѣлать еще по удару, чтобы рѣшить, на чьей сторонѣ преимущество.

Для этой игры требуется совершенно ровное мѣсто и большая ловкость при метанiи диска.





Три кегли.

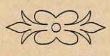
(Число игроковъ отъ 2 до 6).

Для этой игры нужно три кегли и два металлическихъ кружечка.

Кегли ставятъ всѣ три въ рядъ, на такомъ близкомъ разстояніи, чтобы можно было при особенно ловкомъ ударѣ сбить заразъ кружечкомъ двѣ кегли. Поэтому раздѣляющее ихъ пространство должно быть немного менѣе діаметра кружка.

Игроки становятся на разстояніи 2 — 3 сажень передъ кеглями, на заранѣе обозначенномъ мѣстѣ.

Каждый бросаетъ два кружка подрядъ; выигрываетъ тотъ, кто двумя этими ударами сбиваетъ всѣ три кегли.



Огородникъ.

(Число игроковъ отъ 10 до 30).

Огородникъ (по жребію) выходитъ изъ лагеря и кричитъ: „Я иду за своимъ сыномъ!“ Онъ долженъ не просто идти, а прыгая то на одной ногѣ, то на другой; причемъ на каждой ногѣ онъ долженъ сдѣлать по два прыжка.

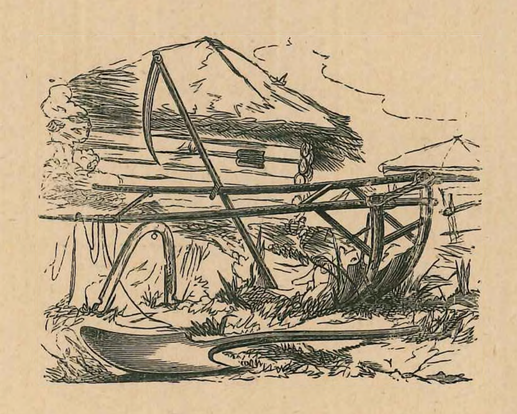
Первый игрокъ, котораго онъ поймалъ, становится его сыномъ; остальные загоняютъ его въ лагерь ударами жгутовъ, сдѣланныхъ изъ носовыхъ платковъ. Если „огородникъ“ возвращается въ лагерь вышеописаннымъ способомъ, его нельзя трогать.

Во второй разъ огородникъ кричитъ: „Я иду съ сыномъ за лопатой! Въ третій разъ — „я иду съ сыномъ

и лопатой за земляной грушей; затѣмъ — „за картофелемъ! затѣмъ — „рѣпой, морковью“ и т. д. до конца игры.

Какъ только игра началась, всѣ должны молчать. говорить можетъ одинъ только огородникъ.

Если кто нибудь заговоритъ или побѣжитъ не прыгая съ ноги-на-ногу, также какъ огородникъ, то его загоняютъ въ лагерь ударами жгута.





Охота на Оленя.

Для этой игры надо большое мѣсто—лугъ напримѣръ, на которомъ и обозначаютъ всѣ мѣста игры. По серединѣ выбраннаго мѣста чертятъ кругъ, который обозначаютъ колышками съ протянутой по нимъ веревкой.

Это — озеро.

Въ разныхъ мѣстахъ ставятъ барьеры, состоящіе изъ двухъ палочекъ и протянутой между ними веревкой.

Одинъ изъ игроковъ беретъ на себя роль оленя; всѣ остальные дѣлятся поровну на „собакъ“ и „охотниковъ“.

Олень становится впереди охотниковъ, около которыхъ группируются собаки. Охотники подражаютъ звукамъ охотничьяго рога.

Олень бѣжитъ, перепрыгивая черезъ барьеры. Охотники спускаютъ за нимъ въ погоню собакъ.

Собаки не смѣютъ нападать на оленя; они только стараются преградить путь и заставить его идти по извѣстному направленію и выгнать его на охотниковъ.

Если олень тронетъ собаку, она считается убитой и въ игрѣ болѣе не участвуетъ.

Охотники могутъ ходить только шагомъ; они стараются окружить оленя и поймать его.

Если оленю удастся пробраться въ озеро, онъ выигрываетъ партію.



Охотники.

(Число игроковъ отъ 10 до 30).

Всѣ игроки собираются въ кучу; охотникъ", сдѣлавшійся имъ по жребію, тоже находится среди них.

Игра начинается, какъ только охотникъ крикнетъ: „Охотникъ идетъ на охоту"! Приэтомъ всѣ остальные игроки разбѣгаются въ разныя стороны. Охотникъ три раза подбрасываетъ мячикъ вверхъ и опять ловитъ его. Послѣ этого онъ имѣетъ право бросать мячикомъ въ играющихъ.

Если онъ ни въ кого не попадетъ, то онъ бѣжитъ и поднимаетъ мячикъ и опять бросаетъ его въ кого нибудь изъ игроковъ, которые изображаютъ дичь.

Тотъ, въ кого попалъ мячикъ, становится собакой охотника и можетъ тоже бросать въ играющихъ мячикомъ, чтобы „застрѣлить" дичь.

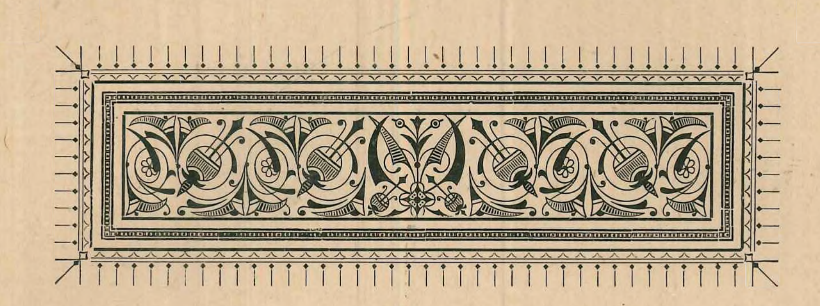
Мячикъ должно бросать съ того мѣста, съ котораго онъ былъ поднятъ, причемъ позволяется сдѣлать только одинъ шагъ впередъ.

Охотникъ и собаки могутъ передавать другъ другу мячикъ, смотря потому, кому изъ нихъ въ данную минуту удобнѣе бросить его.

Другіе игроки могутъ, если у охотника есть уже двѣ собаки, отбивать мячикъ ногою, но отнюдь нельзя трогать его рукой. Въ противномъ случаѣ они становятся собаками охотника.

Игра кончается, когда вся дичь перестрѣлена. Тотъ, кого убьютъ послѣднимъ, становится „охотникомъ“ въ слѣдующей партіи.





Крокетъ.

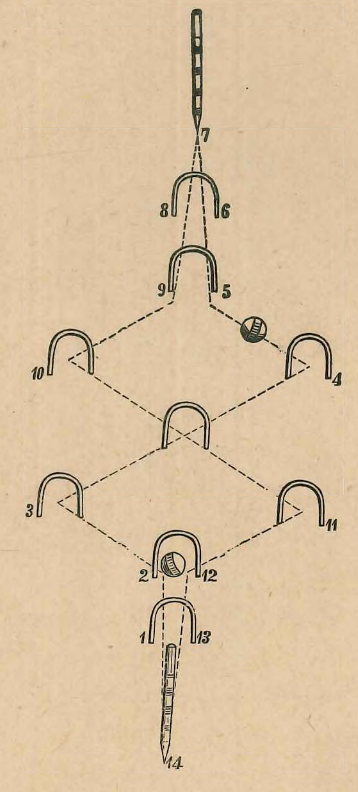
(Число игроковъ отъ 4 до 8).

Принадлежностями къ этой игрѣ служатъ восемь молотковъ, восемь шаровъ, девять или десять воротъ изъ желѣзной проволоки, два колышка, восемь этикетокъ или билетиковъ и еще одинъ маленькій молоточекъ.

Молотки и шары выкрашены въ восемь различныхъ красокъ: въ четыре свѣтлыя и четыре темныя. Въ эти же краски выкрашены и колышки: одинъ въ темныя, другой въ свѣтлыя.

Выбираютъ ровное мѣсто приблизительно отъ 5 до 10 саженъ въ длину и отъ 3 до 5 саженъ въ ширину. Затѣмъ разставляютъ ворота и колышки согласно приложенному рисунку, дальше или ближе другъ отъ друга, сообразно съ силами игроковъ.

Играющiе раздѣляются на два лагеря. Если число ихъ не равно, то кому нибудь приходится играть двумя шарами или же каждый играетъ тогда за свой собственный счетъ.



По жребiю опредѣляютъ очередь для игроковъ и каждый беретъ шаръ и молотокъ ему доставшiйся.

Игрокъ ставитъ свой шаръ у колышка, разрисованнаго одинаковой съ его шаромъ краской и ста-

рается ударомъ молотка провести свой шаръ черезъ первыя ворота. Если это ему не удается, онъ принимаетъ свой шаръ и уступаетъ свою очередь слѣдующему игроку. Но если шаръ прошелъ сквозь ворота, то игрокъ продолжаетъ играть до тѣхъ поръ, пока не промахнется и шаръ его долженъ оставаться на томъ мѣстѣ, куда онъ его закатилъ.



Игра состоитъ въ томъ, чтобы провести свой шаръ сквозь всѣ ворота въ условленномъ порядкѣ, начиная отъ одного колышка, добраться до другого, стукнуть въ него шаромъ, вернуться обратно къ первому тоже „убиться“ о него.

Если попадутъ на разстоянiи въ другой шаръ, то можно сдѣлать второй ударъ шаромъ или же „крокировать“. Для этого берутъ свой шаръ, ставятъ его рядомъ съ крокируемымъ шаромъ; затѣмъ придавли-



Игра въ крокетъ.

ваютъ свой шаръ ногой и бьютъ по немъ такъ, чтобы шаръ противника отлетѣлъ какъ можно дальше.

„Крокируютъ“ для того, чтобы повредить противнику или помочь союзнику. Послѣ крокированья свой шаръ ставятъ на то-же мѣсто, гдѣ онъ находился до этого, но второго хода шаръ уже лишается.

Если шаръ останавливается въ воротахъ, то рѣшаютъ прошелъ онъ или нѣтъ, смотря потому, на какой сторонѣ находится его большая половина. Если шаръ закатился за черту игры, его ставятъ на черту въ томъ мѣстѣ, гдѣ онъ перекатился черезъ нее.

Партія выиграна тѣмъ игрокомъ, который первый прошелъ всѣ ворота. Если же игроки раздѣлены на два противные лагеря, то надо, чтобы всѣ игроки одного лагеря пришли первыми, тогда только партія выигрывается. Чтобы достигнуть этого, тотъ игрокъ, который прошелъ всѣ ворота первый, не дѣлаетъ послѣдняго удара и поджидаетъ своихъ партнеровъ, крокируя противниковъ въ разныя стороны. Такой игрокъ называется „разбойникомъ“.

Партія выиграна, когда всѣ игроки одного лагеря стукнутъ своими шарами о палку, отъ которой отправились. Иногда средніе ворота составляются изъ двухъ дугъ, крестообразно поставленныхъ.



Котелъ.

(Число игроковъ отъ 3 до 10).

Вырываютъ въ землѣ круглую ямку— это котелъ. Затѣмъ проводятъ на разстоянiи 2 или 3 сажень отъ него черту, съ которой и бросаютъ шарики. Затѣмъ по жребiю опредѣляютъ очередь игроковъ, бросающихъ свои шарики въ горшокъ.

Всякiй разъ, когда игрокъ попадаетъ своимъ шарикомъ въ горшокъ, онъ считаетъ десять и бросаетъ шарикъ еще разъ; тоже самое дѣлается, если брошенный шарикъ попадетъ въ шаръ противника.

Выигрываетъ тотъ, кто первый наберетъ 110 очковъ; онъ перестаетъ играть, но партiя продолжается до тѣхъ поръ, пока у всѣхъ не получится 110 очковъ. Послѣднiй проигрываетъ и его наказываютъ тѣмъ, что заставляютъ катать свой шаръ въ котелъ нѣсколько разъ, не отмѣчая за эти удары очковъ. Спустя нѣкоторое время, его освобождаютъ отъ этого.



Цѣпи.

(Число игроковъ отъ 20 до 60).

Игроки дѣлятся на два равные по силѣ и по числу лагеря. Затѣмъ всѣ участвующiе въ каждомъ лагерѣ берутся за руки такъ, что образуютъ двѣ длинныя цѣпи.



Обѣ цѣпи идутъ другъ на друга войной въ полномъ боевомъ порядкѣ. Въ двадцати шагахъ другъ отъ

друга онѣ останавливаются и одна изъ этихъ цѣпей (по жребію) высылаетъ противъ своихъ враговъ одного изъ игроковъ своей цѣпи. Игрокъ этотъ долженъ постараться прорвать цѣпь противниковъ. Для этого онъ бросается между двумя игроками непріятельской цѣпи и старается разъединить ихъ руки. Онъ бросается то къ тому, то къ другому, стараясь выбирать слабѣйшихъ.

Если ему удастся разорвать цѣпь, то онъ уводитъ съ собой въ плѣнъ короткій ея кончикъ и присоединяетъ къ своей.

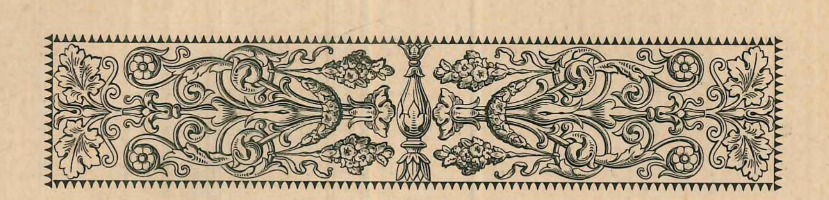
Если ему не удастся это сдѣлать послѣ четырехъ—пяти попытокъ, (заранѣе условливаются объ ихъ числѣ), онъ самъ дѣлается плѣнникомъ аттакуемой имъ цѣпи.

Потомъ нападаетъ другая цѣпь по тѣмъ же правиламъ, и такъ далѣе.

Игра кончается тогда, когда всѣ игроки соединяются въ одну цѣпь.

Цѣпи должны быть осторожны со своими плѣнниками: ихъ ставятъ между двухъ сильныхъ игроковъ преимущественно на концѣ цѣпи, такъ какъ, если черезъ него и прорвется непріятель, то уведетъ съ собой лишь небольшой кончикъ цѣпи.





Ремесло.

(Число игроковъ отъ 8 до 20).

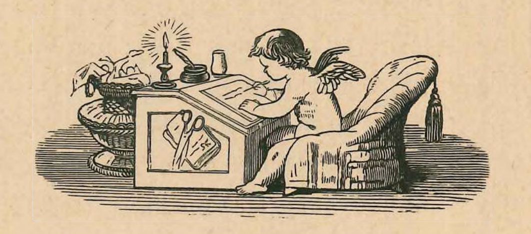
Игроки дѣлятся на два равныхъ лагеря и затѣмъ по жребію рѣшаютъ, которому „представлять“.

Тотъ лагерь, которому выпала эта участь, отходитъ въ сторону и потихоньку рѣшаетъ, какое ремесло онъ будетъ изображать жестами. Когда выборъ сдѣланъ—распредѣляютъ роли. Предположимъ, напримѣръ, что избрали плотничье ремесло; тогда одинъ игрокъ долженъ изображать, какъ пилитъ пила, другой—какъ вбиваютъ гвозди, третій—какъ стругаютъ рубанкомъ, четвертый—какъ рубятъ топоромъ и т. д.

Когда роли распредѣлены, кричатъ: „готово“!

Тогда подходятъ игроки противнаго лагеря и спрашиваютъ: Съ какой буквы начинается задуманное ремесло? Въ данномъ случаѣ имъ отвѣчаютъ съ буквы П!

И тотчасъ каждый принимается исполнять свою роль. Противники внимательно слѣдятъ, совѣтуются между собою, наконецъ называютъ предполагаемое ими ремесло. Они могутъ два раза назвать ремесло; если они отгадаютъ, то роли лагерей мѣняются; въ противномъ же случаѣ первый лагерь опять идетъ „представлять“, а другой „отгадывать“.



Полотно.

(Число игроковъ отъ 10 до 20).



Одинъ изъ игроковъ изображаетъ *ткача*, другой *купца*, а остальные „*аршины полотна*“.

Эти послѣднiе становятся въ рядъ и держатся за руки, разставляя ихъ какъ можно шире.

Такое положенiе игроковъ называется „*развернутое полотно*“. Ткачъ становится передъ своимъ полотномъ. Приходитъ купецъ и торгуетъ полотно. Онъ его осматриваетъ, бракуетъ, находитъ что оно то слишкимъ тонко, то слишкомъ толсто, то недостаточно выбѣлено и т. д.

Ткачъ напротивъ хвалитъ свое полотно. Затѣмъ они торгуются о цѣнѣ и когда сходятся, то условливаются, сколько надо отрѣзать аршинъ полотна. Купецъ перемѣриваетъ полотно, затѣмъ уходитъ за носильщиками, чтобы перенести полотно.

Во время его отсутствія игроки перемѣняютъ положеніе и становятся другъ за другомъ гуськомъ, положивши руки другъ другу на плечи. Ткачъ становится впереди.

Приходитъ купецъ за полотномъ.

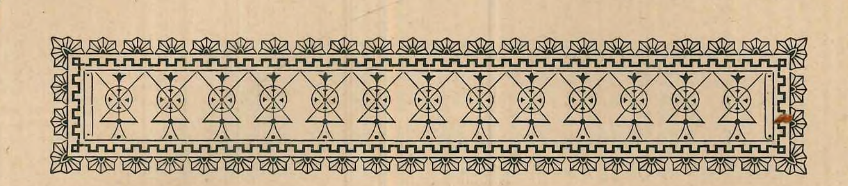
— Гдѣ мое полотно? спрашиваетъ онъ.—Вотъ оно! отвѣчаетъ ткачъ, указывая на игроковъ.—Не можетъ быть! Это не мое полотно! заявляетъ купецъ, я сейчасъ его перемѣрю!

Купецъ мѣряетъ и говоритъ, что это полотно короче. Ткачъ отвѣчаетъ, что это то самое полотно, но только оно свернуто и предлагаетъ развернуть его.

Купецъ старается схватить кого нибудь изъ играющихъ и оттащить отъ другихъ. Тѣ изо всѣхъ силъ стараются ускользнуть отъ него. Наконецъ купцу удается схватить и оттащить одного игрока. Тогда онъ отводитъ его въ сторону и принимается ловить другихъ. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока купецъ не получитъ всего своего полотна.







Мячъ.

(Число игроковъ отъ 10 до 30).

Мѣсто для этой игры должно быть просторное: сажень 50 въ длину и 10—сажень въ ширину, по крайней мѣрѣ.

На обоихъ противоположныхъ концахъ отдѣляютъ чертой два лагеря; затѣмъ проводятъ черту какъ разъ по срединѣ поля; съ этой то черты и начинаютъ игру.

Игроки дѣлятся на двѣ равныя по силамъ половины и становятся каждый передъ своимъ лагеремъ, недалеко отъ центральной черты.

Одинъ изъ игроковъ становится на черту и бросаетъ мячъ въ противоположную сторону отъ своего лагеря. Тогда всѣ игроки бѣгутъ за мячикомъ и стараются отбить его ударомъ ноги или кулака какъ можно дальше отъ своего лагеря и прогнать его въ лагерь противниковъ.

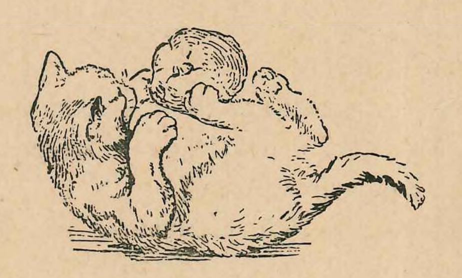


Какъ только мячикъ очутился въ чьемъ нибудь лагерѣ, противная сторона получаетъ себѣ одинъ очокъ, и тотъ, кто выигралъ, опять бросаетъ мячикъ, становясь снова на срединную черту.

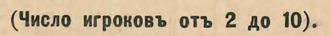
Та сторона, которой удалось загнать мячъ три раза въ лагерь, противниковъ считается выигравшей, и послѣ этого стороны мѣняются лагерями.

Мячикъ нельзя брать въ руки, иначе той партіи, къ которой принадлежитъ игрокъ, поднявшій мячъ, убавляютъ одинъ очокъ. Мячикъ считается „убитымъ", если онъ вылетитъ за границу игры, и та партія, которая его туда загнала, также должна потерять одинъ очокъ.

Три утраченныхъ очка заставляютъ проиграть партію.



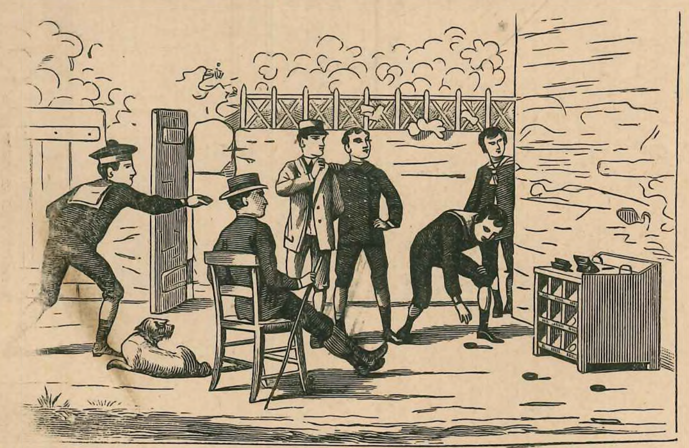
Боченокъ.



(Число игроковъ отъ 2 до 10).



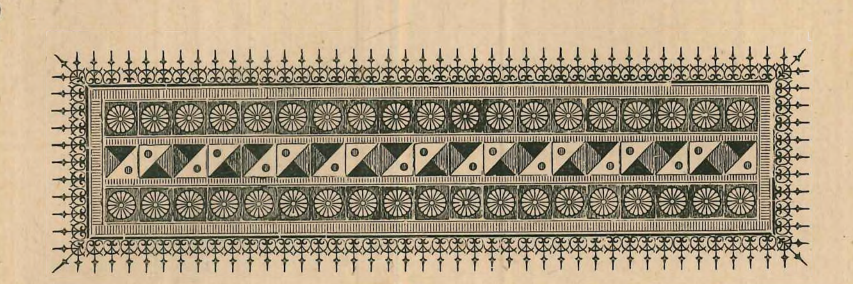
Боченокъ — это четырехугольный ящикъ на четырехъ ножкахъ. Въ верхней части его прорѣзано девять или двѣнадцать дырочекъ разнаго значенія; эти дырочки соот-



вѣтствуютъ отдѣленіямъ внутри ящика, которыя тоже перенумерованы согласно отверстіямъ; въ нихъ падаютъ бросаемые кружочки.

Каждый игрокъ бросаетъ съ заранѣе опредѣленнаго мѣста, десять или двѣнадцать кружочковъ на разстояніи 4—6 аршинъ. Когда игрокъ бросилъ всѣ пластинки, то ихъ всѣхъ вынимаютъ и считаютъ очки тѣхъ отдѣленій, куда попали кружочки. Выигрываетъ тотъ игрокъ, у котораго окажется большее количество очковъ.





Вязанки.

(Число участвующихъ: 12 до 60).

Тѣмъ больше игроковъ, тѣмъ лучше. Играющіе становятся парами, одна возлѣ другой. Пары должны стоять такъ, чтобы образовать кругъ. Разстояніе между парами должно быть въ 3—4 аршина. Играющіе должны быть всѣ обращены лицомъ внутрь круга. Каждая такая пара и составляетъ „вязанку“. Двое изъ играющихъ остаются внѣ круга и должны догонять одинъ другого, но въ кругъ не забѣгать.

Догоняющій долженъ отпустить преслѣдуемаго на 2—3 сажени впередъ. Когда этотъ послѣдній ударитъ въ ладоши два раза—игра начинается. Какъ только догоняющій настигаетъ своего товарища, тотъ, для того чтобы спастись, бросается въ одинъ изъ промежутковъ между вязанками и становится передъ ближайшей вязанкой.

Становясь передъ переднимъ игрокомъ вязанки, онъ долженъ крикнуть: — „Троихъ много!“ — Тогда задній игрокъ вязанки долженъ немедленно крикнуть: „Двоихъ довольно!“ — и тотчасъ же броситься бѣжать. Тогда уже догоняющій долженъ ловить его.

Эта смѣна должна производиться чрезвычайно быстро, въ противномъ случаѣ догоняющій можетъ схватить догоняемаго въ то время, когда въ вязанкѣ находится еще три игрока. Тогда пойманный долженъ догонять въ свою очередь.

Когда игра ведется правильно и быстро, она чрезвычайно оживлена и занимательна.



Кошка-прыгунья.

(Число игроковъ: 6 до 10).

Играющіе собираются въ кружокъ, затѣмъ по крику: — „послѣдній прыгунъ — водитъ!“ — всѣ стараются



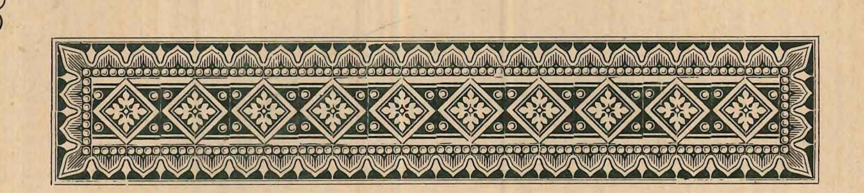
на что нибудь вспрыгнуть, т. е. такъ или иначе, но не прикасаться ногами къ землѣ. Для этого взлѣзаютъ

на скамейку, на лѣстницу, на дерево, на бревно, камень... Тотъ, кто остался на землѣ дольше всѣхъ, становится „кошкой“.

Игроки мѣняютъ свои „жердочки“ по желанію. Въ то время какъ они перебѣгаютъ съ мѣста на мѣсто, „кошка“ старается ихъ поймать. Если ей это удастся, то „кошкой“ становится пойманный.

Новая „кошка“ не смѣетъ ловить старую кошку до тѣхъ поръ, пока она не вспрыгнула на какую нибудь жердочку. Пока игрокъ сидитъ на своей жердочкѣ, до тѣхъ поръ онъ въ безопасности, ловить его нельзя. Нельзя также ловить и того игрока, который, стоя на землѣ, держится за игрока, сидящаго на „жердочкѣ“.





Кошка.

(Число игроковъ отъ 6 до 10).

Когда по жребію опредѣлили кому быть кошкой, она должна назвать того игрока, котораго она будетъ ловить. Приэтомъ кошка даетъ игроку отойти на три шага впередъ.

Если она его поймаетъ, то пойманный въ свою очередь становится кошкой.

Но если какой нибудь игрокъ „подрѣжетъ“ кошку, т. е. пробѣжитъ между нею и догоняемымъ игрокомъ, то кошка должна бросить преслѣдовать его и ловить того, кто ее подрѣзалъ и т. д. до тѣхъ поръ, пока она не поймаетъ послѣдняго, кто ее „подрѣзалъ“.

Новая кошка не можетъ ловить старую до тѣхъ поръ, пока старая ее не „подрѣжетъ“.



Кружочки.

(Число игроковъ отъ 4 до 10).

Каждый изъ игроковъ долженъ имѣть одинъ, два или три кружочка. Кружочки эти дѣлаются изъ свинца, жести или желѣза, величиной въ нашъ мѣдный пятакъ. Если нѣтъ такихъ свинцовыхъ пластинокъ, то можно замѣнить ихъ кругло обточенными черепочками. Игроки играютъ каждый за свой счетъ или же соединяются по двое.

Затѣмъ бросаютъ жребій, кому первому начинать.

Тотъ, на кого упалъ жребій, бросаетъ прежде кружокъ большій, чѣмъ всѣ остальные; затѣмъ бросаетъ свои собственные кружочки, какъ можно ближе къ первому большому кружку. Послѣ этого остальные игроки по очереди бросаютъ свои кружочки. Когда всѣ кружки брошены, идутъ и смотрятъ, кто куда попалъ и сообразно съ этимъ распредѣляютъ очки.

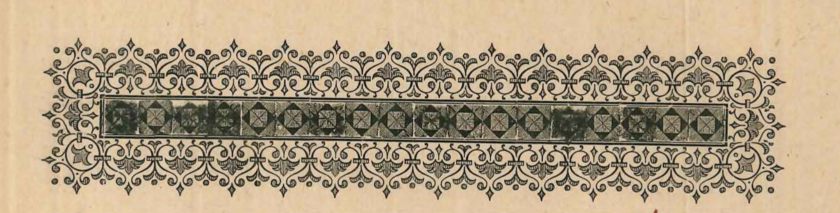
Заранѣе можно условиться, что тотъ, кто попалъ ближе всѣхъ къ кружку, получаетъ два балла, слѣдующій—одинъ баллъ и т. д.

Играютъ до тѣхъ поръ, пока какой либо игрокъ не насчитаетъ у себя заранѣе условленнаго числа очковъ: десяти или двѣнадцати.

Очень важно умѣть бросать кружокъ такъ, чтобы разъ упавши на землю, онъ останавливался на томъ же мѣстѣ, куда упалъ, а не откатывался бы въ сторону.

Когда играютъ попарно, и одинъ изъ пары удачно попалъ своимъ кружкомъ, то его товарищъ можетъ помочь ему упрочить занятую позицію, постаравшись сбить съ хорошаго мѣста противника.



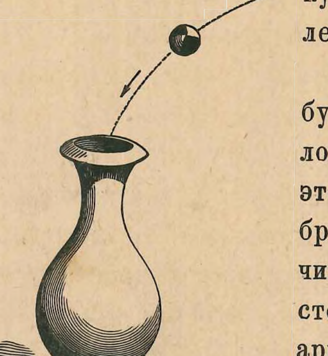


Мячикъ въ кувшинѣ.

(Число игроковъ отъ 2 до 10).

Для этой игры не требуется сложныхъ приготовленій: нуженъ только кувшинъ или старый цвѣточный горшокъ да мячикъ.

Кувшинъ ставятъ на землю и игроки, становясь на нѣкоторомъ разстояніи, бросаютъ въ него по очереди мячикъ, стараясь сдѣлать это такъ, чтобы мячикъ попадалъ въ горлышко кувшина на излетѣ.



Эта игра требуетъ большой ловкости; поэтому сначала бросаютъ мячикъ на разстояніи двухъ аршинъ, затѣмъ постепенно увеличиваютъ это разстояніе до 3, 4 и 5 саженъ.

Мячикъ въ лагерѣ.

(Число игроковъ отъ 10 до 40).

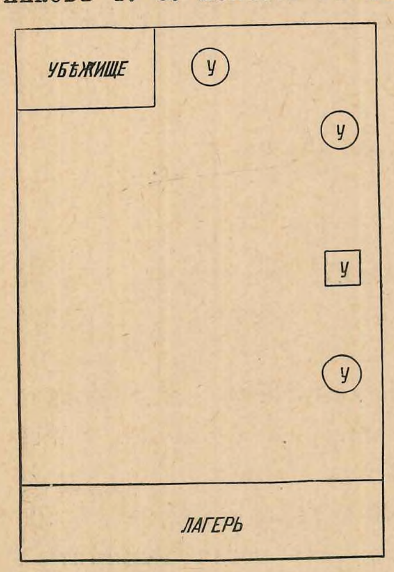
Игроки дѣлятся на двѣ половины, равныхъ по числу и насколько возможно—по ловкости.

На одномъ концѣ поля чертятъ лагерь, который по жребію, занимаетъ одна половина игроковъ затѣмъ за чертой лагеря, на краю игорнаго поля чертятъ четыре или пять „убѣжищъ", на разстояніи отъ 4 до 6 саженъ. Послѣднее убѣжище должно быть такъ велико, чтобы въ немъ могли помѣститься всѣ игроки одной половины.

Когда эти приготовленія кончены, то одинъ изъ игроковъ, заключенныхъ въ лагерѣ, начинаетъ игру, бросая мячикъ въ пустое пространство поля, на которомъ размѣстились игроки другой половины.

Какъ только мячикъ брошенъ, нѣсколько игроковъ выбѣгаютъ изъ лагеря и бѣгутъ къ первому, ближайшему убѣжищу. Они заранѣе назначаются товарищами. Въ убѣжищахъ заразъ не можетъ помѣститься болѣе четырехъ.

Противники лагерныхъ игроковъ ловятъ брошенный къ нимъ мячикъ и стараются какъ можно скорѣе „запятнать“ одного изъ бѣгущихъ въ убѣжище противниковъ т. е. попасть въ него мячикомъ.



Затѣмъ другой игрокъ изъ лагеря бросаетъ мячикъ и опять четверо бѣгутъ въ ближайшее убѣжище, а находившееся въ немъ первые четверо перебѣгаютъ въ слѣдующее убѣжище. Приэтомъ противники опять стараются„ запятнать“ бѣгущихъ.

Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ игроки изъ лагеря не перебѣгутъ въ послѣднее самое большео убѣжище.

Если удастся противникамъ „запятнать“ кого нибудь изъ бѣгущихъ, то они выигрываютъ партію и занимаютъ мѣсто тѣхъ, которые были въ лагерѣ и игра начинается сначала.





Прятки-выручалки.

(Число игроковъ отъ 6 до 20).

Игроки дѣлятся на двѣ половины и бросаютъ жребій, которой партіи „водить“. Другая партія прячется.

Водильщики остаются въ лагерѣ и, отворатившись всторону такъ, чтобы имъ не было видно прячущихся товарищей, считаютъ до заранѣе опредѣленнаго числа. Затѣмъ они оборачиваются и идутъ на поиски.

Они должны отыскать своихъ противниковъ, но дѣйствовать при этомъ крайне осторожно и вотъ почему:

Какъ только водильщикъ издали увидитъ кого нибудь изъ спрятавшихся, онъ что есть силы кричитъ: „вижу такого-то!“—По этому сигналу всѣ водильщики со всѣхъ ногъ бросаются къ лагерю, тогда какъ найденный тоже что есть духу бѣжитъ за ними и старается поймать кого нибудь изъ нихъ.

Если ему это удастся, то игра начинается снова и водильщикамъ опять приходится водить; а тѣ, кого они нашли раньше и благополучно доставили въ лагерь, опять идутъ и прячутся.

Если же, напротивъ, найденный никого не поймалъ, то его отводятъ въ лагерь и водильщики опять отправляются на розыски остальныхъ товарищей.

Иногда случается, что найденный, не будучи въ состояніи поймать водильщика, загораживаетъ ему дорогу въ лагерь и не пускаетъ его пройти въ него. Тогда онъ кричитъ:—„На помощь! На помощь!“

На этотъ крикъ спрятавшіеся товарищи выбѣгаютъ изъ своихъ убѣжищъ и бѣгутъ на помощь своему товарищу. Если имъ удается поймать водильщика, то игра возобновляется, всѣ водильщики должны снова водить.

Если же водильщики безъ особыхъ приключеній, отыщутъ всѣхъ противниковъ, то тогда они прячутся сами, а противники ихъ ищутъ.





Игра въ мячикъ со спичками.

(Число игроковъ отъ 2 до 5).

Чертятъ на землѣ или на полу кругъ приблизительно въ 4 или 6 вершковъ въ поперечникѣ.

Каждый игрокъ ставитъ по ровному числу спичекъ, предварительно отрѣзавши у нихъ головки, и кладетъ ихъ какъ попало въ кружокъ.

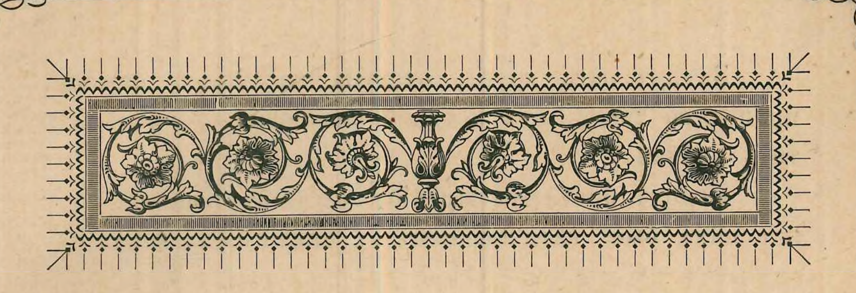
По жребію рѣшаютъ, кому первому бросать мячикъ. Первый игрокъ беретъ мячикъ и бросаетъ его въ кругъ, стараясь выбить лежащія въ немъ спички за черту. Онъ долженъ поймать мячикъ тотчасъ послѣ того, какъ тотъ одинъ разъ прикоснулся къ землѣ. Онъ продолжаетъ бросать его до тѣхъ поръ, пока не уронитъ; тогда мячикъ передается слѣдующему игроку.

Каждый разъ, какъ спичка выскакиваетъ за черту круга, играющій поднимаетъ ее и продолжаетъ играть снова, если только приэтомъ не уронитъ мячика.

Игра кончается, когда всѣ спички выбиты изъ круга.

Вмѣсто спичекъ можно играть старыми стальными перьями.

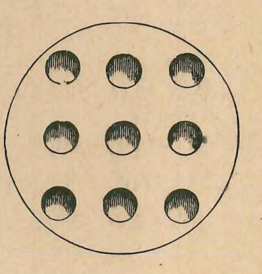




Лунки.

(Число игроковъ: 9).

Вырываютъ въ землѣ девять ямочекъ или лунокъ въ три ряда, по тремъ параллельнымъ линіямъ. Лунки должны быть на разстояніи трехъ четвертей аршина другой и образовать квадратъ величиною въ полтора аршина.



Затѣмъ чертятъ кружекъ вокругъ всѣхъ лунокъ такъ, чтобы въ него вошелъ весь квадратъ. Окружность круга опредѣляетъ границы всего лагеря.

Затѣмъ внѣ круга, отступя на 2 — 3 сажени, проводятъ черту, отъ которой играющій долженъ катить мячикъ.

Игроки бросаютъ жребій, который рѣшаетъ, кому изъ нихъ быть катальщикомъ, а также кому какая достанется лунка.

Катальщикъ становится на черту, а остальные восемь игроковъ становятся кругомъ лунокъ, на окружности круга.

Катальщикъ катитъ мячикъ въ одну изъ лунокъ, а владѣлецъ этой лунки быстро поднимаетъ его и бросаетъ въ кого нибудь изъ товарищей, которые спасаются отъ мячика бѣгствомъ.

Если ни въ кого не попалъ, то бросившему его мячикъ кладутъ въ лунку маленькій камушекъ; если же, наоборотъ, мячикъ попалъ въ котораго нибудь изъ игроковъ, то камушекъ кладется въ лунку того, въ кого попалъ мячикъ, если только тотъ, въ свою очередь, не успѣлъ ударить имъ другого товарища по игрѣ.

Тотъ, которому положили въ лунку камушекъ, становится катальщикомъ. Если мячикъ остановится въ его собственной лункѣ, то онъ долженъ бѣжать, схватить его и постараться „запятнать“ имъ кого изъ товарищей. Въ противномъ случаѣ ему опять кладутъ камушекъ въ лунку.

Катальщику тоже кладется камень въ лунку, если онъ втеченіи трехъ разъ не попадетъ ни въ одну лунку.

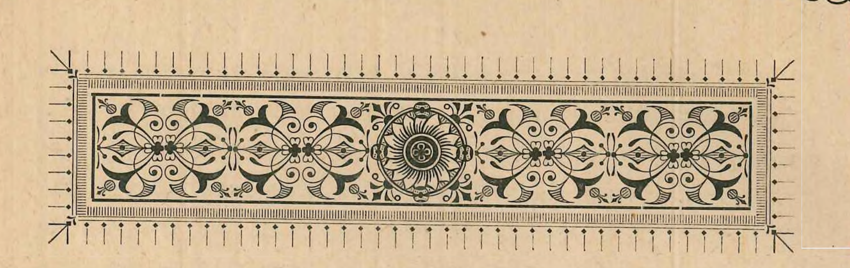
Когда у какого нибудь изъ игроковъ въ лункѣ наберется три камушка, то его „разстрѣливаютъ“, чѣмъ и кончается игра.

Для „разстрѣливанія“ проигравшаго ставятъ лицемъ къ стѣнѣ и каждый изъ игроковъ имѣетъ право бросить въ него мячикомъ съ заранѣе условленнаго мѣста.

Примѣчаніе: Въ эту игру могутъ играть 6 игроковъ, 12-ть и больше, однимъ словомъ, роютъ ямокъ столько, сколько участвуетъ игроковъ.







Жмурки сидячія.

(Число игроковъ отъ 10 до 20).



Прежде чемъ завязать жмуркѣ глаза, каждый изъ игроковъ становится на мѣсто, которое онъ въ продолженіи игры не смѣетъ уже покинуть. Когда всѣ игроки размѣстились, одинъ изъ нихъ завязываетъ жмуркѣ глаза, затѣмъ беретъ его за руку и поворачиваетъ его нѣсколько разъ, чтобы сбить его съ дороги. Затѣмъ жмурку предоставляютъ самому себѣ и онъ ощупью начинаетъ разыскивать участвующихъ въ игрѣ.

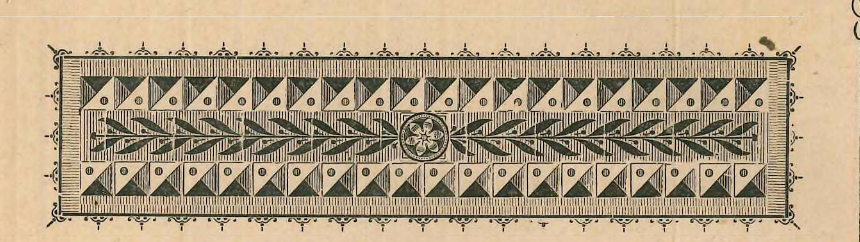
Игроки могутъ мѣнять положеніе, могутъ становиться на колѣна, садиться, принимать всевозможныя позы, для того чтобы обмануть жмурку; но они всегда должны или рукой или ногой касаться выбраннаго ими при началѣ игры мѣста.

Позволительно однако же двумъ игрокамъ помѣняться мѣстами, но это должно дѣлаться не тогда, когда жмурка близко подходитъ къ нимъ; потому что, если жмурка подойдетъ къ мѣсту, которое должно было быть занятымъ и найдетъ его пустымъ, то тотъ игрокъ, который долженъ былъ занимать его, считается пойманнымъ.

Жмурка, чтобы освободиться отъ своей повязки, долженъ узнать, до кого онъ дотронулся. Если это ему долго не удается, то его замѣняютъ по жребію другимъ играющимъ.

Если жмурка отклоняется куда нибудь слишкомъ въ сторону, то его объ этомъ предупреждаютъ, точно также дѣлаютъ и въ томъ случаѣ, если на его пути окажется какое либо препятствіе.





Мельница.

(Число игроковъ: 4 до 12).



а землѣ рисуютъ „мельницу"; для этого прежде всего чертятъ длинный прямоугольникъ въ 6 метровъ длиной и въ 3 шириной. Затѣмъ раздѣляютъ этотъ прямоугольникъ на шесть (6) равныхъ между собою частей. Первые четыре — обозначаются цыфрами 1, 2, 3 и 4. Пятая часть носитъ названіе „ада", 6-я — „чистилища". Два угла при основаніи перваго прямоугольника отдѣляются полукругами и называются „огнемъ".

Затѣмъ рисуютъ седьмой прямоугольникъ, примыкающій къ „чистилищу". Его дѣлятъ двумя діагоналями на четыре треугольника, обозначаемыхъ тоже цифрами 1, 2, 3 и 4; это — „западни". Для того чтобы сдѣлать мельницу замысловатѣе, можно нарисовать въ томъ мѣстѣ, гдѣ перекрещиваются діагонали, кругъ. Онъ называется „кипятокъ".

Затѣмъ „мельницу" заканчиваютъ пририсовавъ къ прямоугольнику, заключающему „западни" полукругъ; это — „рай".

Когда „мельница" нарисована, каждый играющій беретъ въ руки метательный кружекъ. Это маленькая металлическая пластинка въ 0,05 или 0,06 мет. въ діаметрѣ. Если нѣтъ такого металлическаго кружка, то можно замѣнить его черепкомъ или не тяжелымъ плоскимъ камушкомъ.

Первый игрокъ (по жребію) бросаетъ свой кружокъ въ 1-й прямоугольникъ, затѣмъ скачетъ въ него же на одной ногѣ и старается вытолкнуть ногой кружочекъ за черту прямоугольника. Затѣмъ онъ бросаетъ кружокъ во 2-й прямоугольникъ и такимъ же образомъ старается удалить его, причемъ ему приходится проскакивать и черезъ 1-й прямоугольникъ. Точно также бросаютъ кружокъ въ 3-й и въ 4-й прямоугольники,

причемъ играющему приходится проскакивать всѣ предъидущіе прямоугольники.

Въ „адъ“ ни кружокъ, ни играющій не долженъ попадать совсѣмъ; если это случится, то игроку приходится начинать всю игру сначала.

Въ „чистилищѣ“ можно прыгать на обѣихъ ногахъ, но за то надо попасть ногами заразъ въ два треугольника такъ, чтобы правая нога попала во 2-й треугольникъ, а лѣвая въ третій; затѣмъ перевернуться и прыгнуть такъ, чтобы лѣвая нога попала во 2-й треугольникъ, а правая въ 3-й. Затѣмъ прыгаютъ въ отдѣленія „западни“ 1-е и 4-е; правая нога должна попасть въ „западню“ № 1-й, а лѣвая въ № 4-й. Послѣ этого лѣвую ногу приподнимаютъ и опять скача на одной правой, стараются удалить изъ западни № 1-й кружочекъ, брошенный туда заранѣе.

Затѣмъ бросаютъ кружочекъ прямо въ „рай“ и, проскакавши черезъ всѣ отдѣленія вышеописаннымъ образомъ на одной ногѣ, однимъ ударомъ стараются выбить его изъ рая, такъ чтобы кружокъ перелетѣлъ черезъ всѣ отдѣленія, нигдѣ не застрявъ.

Если бросятъ кружокъ не въ то отдѣленіе, куда слѣдуетъ, или онъ попадетъ на черту или въ „адъ“ или же выбьется не по порядку черезъ всѣ нужныя отдѣленія, а въ бокъ, то играющій уступаетъ свою очередь другому игроку, а когда дойдетъ до него опять очередь, продолжаетъ играть съ того мѣста, гдѣ остановился кружокъ.



Утка.

(Число игроковъ отъ 8 до 20).



риготовляютъ столько маленькихъ билетиковъ, сколько игроковъ; затѣмъ пишутъ на каждомъ билетикѣ цифру, начиная съ 2-хъ: 3, 4, 5 и т. д.

Послѣ этого свертываютъ билетики въ трубочки или складываютъ ихъ вчетверо и кладутъ въ шляпу. Затѣмъ, перемѣшавши ихъ хорошенько, даютъ каждому игроку вынуть по билетику.

Тотъ, у кого окажется билетикъ съ цифрою 2, становится „уткой“. Онъ садится первый, рядомъ съ нимъ съ правой стороны садится тотъ, у кого окажется цифра 3 и такъ далѣе, такимъ образомъ, что игрокъ съ послѣдней цифрой садится рядомъ съ уткой съ лѣвой стороны.

Всѣ билетики опять свертываются и кладутся въ шляпу, которую ставятъ посрединѣ кружка.

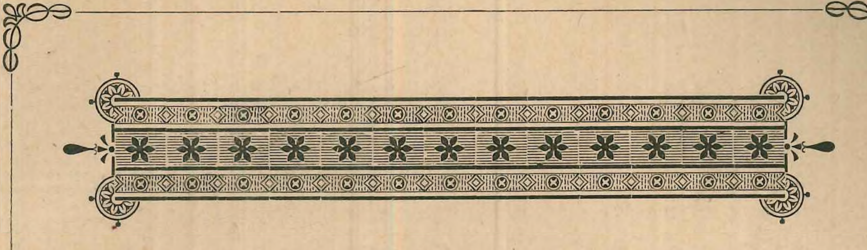
Утка встаетъ и вытаскиваетъ одинъ какой-нибудь номерокъ, развертываетъ билетикъ и громко говоритъ цифру. Предположимъ, это будетъ 6-ть. Тогда сосѣдъ утки съ правой стороны говоритъ „одинъ“, затѣмъ слѣдующій — „два“ и такъ далѣе до тѣхъ поръ, пока не дойдетъ до игрока, который скажетъ „шесть!“ Тогда этотъ встаетъ и вынимаетъ тоже билетикъ, а сосѣдъ его справа начинаетъ снова считать отъ одного и когда дойдетъ до игрока, который долженъ назвать вынутый номеръ, тотъ долженъ встать, взять тоже билетикъ и такъ далѣе.

Всякій разъ, когда выкрикнутое число останавливается на уткѣ, она крякаетъ, а вынувшій этотъ билетикъ игрокъ платитъ фантъ.

Если же утка сама выкликнетъ число, которое должно на ней закончиться, то всѣ участвующіе крякаютъ и утка платитъ фантъ.

Всякій разъ игрокъ, вынувшій число, которое должно остановиться на уткѣ, садится потомъ по ея правую руку, а остальные игроки подвигаются. Это передвиженіе необходимо, чтобы уравновѣсить шансы игры. Только утка сидитъ неподвижно.





Лаунъ-Тенисъ.

(Число игроковъ отъ 4 до 10).

Для игры въ Лаунъ-Тенисъ надо ракетныя сѣтки, каучуковый плотный мячикъ и длинную сѣть.

Ракетная сѣтка состоитъ изъ довольно рѣдкой веревочной сѣтки съ петлями величиной въ 2 сантиметра, натянутой на деревянный обручъ съ деревянной же ручкой.

Мѣсто для игры должно быть просторное и имѣть форму прямоугольника длиною въ 20 метровъ и шириною въ десять метровъ, поверхность его должна быть очень ровная.

Посерединѣ, поперекъ прямоугольника протягиваютъ сѣть, вышиною въ одинъ метръ. Она раздѣляетъ поле на два лагеря. Затѣмъ весь прямоугольникъ дѣлятъ на восемь равныхъ прямоугольниковъ, по четыре съ каждой стороны сѣти.

Игроки дѣлятся на два лагеря и по жребію рѣшаютъ, которому изъ лагерей первому бросать мячикъ.

Лагерь, изъ котораго бросаютъ мячикъ, называется „нападающимъ“, а тотъ, который отражаетъ мячикъ, — „защищающимся“.

Игроки становятся по обѣ стороны сѣти, въ доставшихся имъ по жребію лагеряхъ, но только на наружныхъ прямоугольникахъ. Оба же внутренніе прямоугольника, примыкающіе къ сѣти, считаются нейтральными, и тѣ изъ игроковъ, которые попадаютъ въ нихъ теряютъ по одному баллу.

Первый игрокъ изъ лагеря нападающихъ „подаетъ“ мячъ, т. е. бросаетъ его съ помощью ракетной сѣтки въ противоположный лагерь, стараясь приэтомъ, чтобы мячъ перелетѣлъ черезъ сѣтку. Если это ему не удается, то онъ уступаетъ очередь другому игроку своего лагеря.

Если ему удастся перебросить мячъ черезъ сѣтку, то игроки изъ лагеря „защищающихся“ должны отбить мячъ обратно въ первый лагерь, прежде чѣмъ мячъ упадетъ на землю или же послѣ того какъ онъ сдѣлалъ первый прыжокъ, ударившись о землю. Отбиваютъ мячъ тоже съ помощью ракетной сѣтки. Всѣ игроки изъ лагеря „защищающихся“ одинаково должны стараться отбить мячъ обратно къ нападающимъ; но для того, чтобы не происходило толкотни, заранѣе кричатъ, кто именно будетъ отбивать мячъ.

Если мячъ не отбитъ „защищающимися“ на вышесказанныхъ условіяхъ, то ихъ лагерь теряетъ одинъ очокъ.

Когда игрокъ изъ „нападающихъ“ дѣлаетъ неловкій ударъ, то онъ передаетъ ракетную сѣтку слѣдующему игроку своей партіи; если же въ лагерѣ „защищающихся“ промахнутся, то лагерь „нападающихъ“ записываетъ за ними одинъ очокъ въ свою пользу. Въ общемъ выходитъ, что лагерь „нападающихъ“ имѣетъ больше преимуществъ передъ лагеремъ „защищающихся“, потому что только одинъ лагерь „нападающихъ“ имѣетъ право ставить очки.

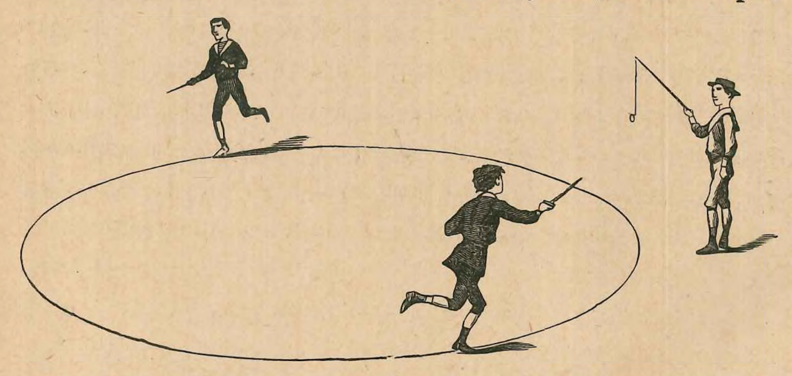
Оба лагеря перебрасываютъ такимъ образомъ мячикъ до тѣхъ поръ, пока каждому изъ игроковъ не придется разъ или два, (согласно условію) бросить, или отразить мячикъ. Тогда играющіе мѣняются мѣстами, лагерь „защищающихся“ становится въ свою очередь нападающимъ. Такія перемѣщенія происходятъ до тѣхъ поръ, пока какой либо изъ лагерей не получитъ количество очковъ заранѣе условленное для побѣдителей. Обыкновенно назначаютъ 15—20 очковъ. Игроки должны хорошо бросать мячикъ, т. е. такъ, чтобы онъ падалъ внутри очерченнаго пространства и чтобы онъ попадалъ, хотя бы послѣ перваго прыжка, въ крайніе наружные прямоугольники, гдѣ стоятъ ожидающіе его игроки.

Если мѣсто для игры невелико, то вмѣсто мячика можно употреблять воланъ потяжелѣе. Въ такомъ случаѣ его надо отбивать, не допуская упасть на землю.

Кольцо.

(Число игроковъ 10 до 12).

Очень легко и дешево устроить игру въ кольцо. Дюжина деревянныхъ или металлическихъ колецъ въ 6 или 10 сант. въ діаметрѣ, палка и проволока, вотъ все, что нужно для этой игры.



Палка должна быть приблизительно въ 50 сант. длиной, которая должна опускаться вертикально внизъ, образуя съ палкой уголъ въ 45 градусовъ. Нижній конецъ проволоки загибаютъ въ видѣ крючка такъ, чтобы на немъ могло висѣть кольцо.

На землѣ чертятъ кругъ, по которому другъ за другомъ идутъ игроки.

Игрокъ, который руководитъ игрой, становится на одинъ шагъ за чертою круга. Онъ держитъ въ вытянутой правой рукѣ палочку съ проволокой, такимъ образомъ, что игроки могутъ достать повѣшенное на крючекъ проволоки кольцо. У каждаго изъ игроковъ въ рукахъ палочка, которую онъ старается просунуть въ кольцо, проходя мимо него. Если это ему удается, кольцо соскальзываетъ съ поддерживающаго его крючка и надѣвается на его палочку. Тогда державшій палку съ проволокой надѣваетъ на крючекъ новое кольцо.

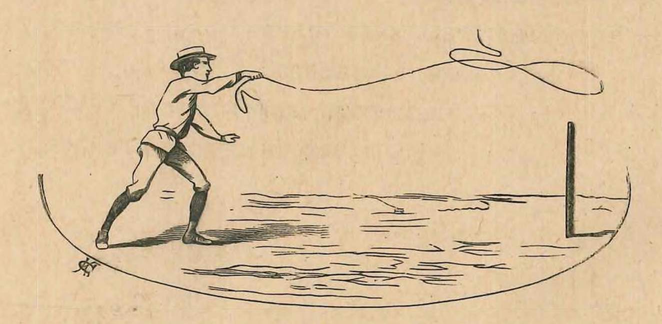
Когда всѣ кольца такимъ образомъ сняты, то игра кончается и выигралъ тотъ, кому удалось снять наибольшее число колецъ и онъ становится распорядителемъ въ слѣдующей игрѣ—держитъ палку съ крючкомъ и командуетъ, какъ слѣдуетъ ходить игрокамъ: шагомъ, рысью! или въ галопъ! Если число игроковъ болѣе 12, то увеличиваютъ кругъ и ставятъ еще игрока съ палочкой и кольцемъ напротивъ перваго.



Лассо.

(Число игроковъ отъ 8 до 15).

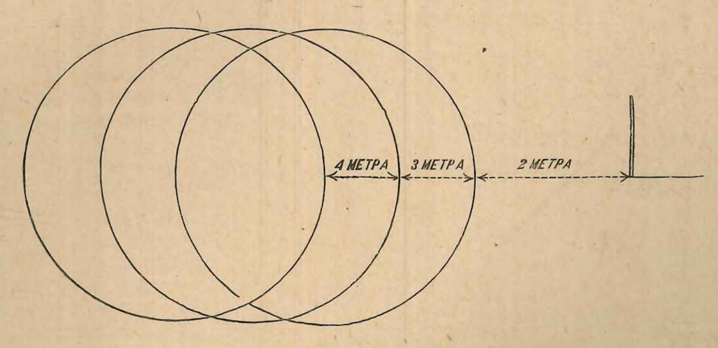
Втыкаютъ въ землю палку высотою въ одинъ метръ. Палка должна быть воткнута крѣпко. Затѣмъ, постепенно отступая отъ этой палки, чертятъ три круга такъ, чтобы окружность перваго была бы на



разстояніи двухъ метровъ отъ палки, окружность втораго на три метра, а окружность третьяго на 4 метра отъ палки. Палка находится внѣ этихъ круговъ, поэтому не можетъ быть ихъ центромъ.

Окружность круговъ должна соотвѣтствовать числу игроковъ, такимъ образомъ, чтобы между каждыми двумя игроками былъ промежутокъ величиной въ одинъ метръ.

Когда эти приготовленія окончены, игроки, каждый, держа въ рукѣ длинную гладкую веревку въ 4 метра, свернутую въ кольцо, занимаютъ доставшіяся имъ мѣста на окружности перваго круга такъ, чтобы между ними былъ промежутокъ въ одинъ метръ. Тотъ игрокъ, который стоитъ впереди, командуетъ:



— „Шагомъ!“ затѣмъ: — „рысью!“ и наконецъ: — „въ галопъ!“ и всѣ играющіе бѣгутъ другъ за другомъ по окружности круга.

Такимъ образомъ они дѣлаютъ два, три круга. Когда играющіе хорошо разбѣжались, предводитель вдругъ кричитъ: — „пускай лассо!“ Тогда каждый игрокъ, не переставая бѣжать, бросаетъ свою веревку въ то время, когда самъ находится на точкѣ окружности, ближайшей къ палкѣ, при чемъ старается зацѣпить палку своимъ лассо. Какъ только удалось сдѣлать это

кому нибудь изъ играющихъ, всѣ останавливаются и побѣдившій первое препятствіе становится во главѣ игроковъ на второмъ кругѣ куда и переходятъ всѣ играющіе.

Опять начинается бѣгъ по вышеописанной командѣ и бросаніе лассо. Кому удается задѣть палку веревкой на второмъ кругѣ, тотъ становится во главѣ бѣгущихъ на третьемъ, самомъ далекомъ кругу. Тотъ, кто зацѣпилъ палку, бѣгая на третьемъ кругу, провозглашается побѣдителемъ и его торжественно проносятъ на рукахъ по всѣмъ тремъ кругамъ.

Можно назначить какой либо призъ, изъ него отдать четверть тому, кто выиграетъ на первомъ кругу, четверть тому, кто на второмъ, а половину тому, кто останется побѣдителемъ на третьемъ кругѣ.

